ENCICLOPEDIA DELLE RELIGIONI

DIRETTA DA MIRCEA ELIADE

VOLUME 12

RELIGIONI

DELL' EURASIA

EDIZIONE TEMATICA EUROPEA

A CURA DI

DARIO M. COSI, LUIGI SAIBENE, ROBERTO SCAGNO

Jaca Book

ENCICLOPEDIA DELLE RELIGIONI

ENCICLOPEDIA DELLE RELIGIONI

DIRETTA DA
MIRCEA ELIADE

EDIZIONE TEMATICA EUROPEA
A CURA DI
DARIO M. COSI, LUIGI SAIBENE, ROBERTO SCAGNO

DA UN PRIMO PROGETTO DI TEMATIZZAZIONE
DI
IOAN P. COULIANO

LE RELIGIONI E I MONDI RELIGIOSI

VOLUME 12

RELIGIONI
DELL'EURASIA

Jaca Book

CURATORI E CONSULENTI

Posizioni e titoli accademici sono quelli corrispondenti all'anno di uscita dell'edizione americana. Per quanto riguarda i curatori dell'edizione italiana, posizioni e titoli concernono invece la situazione attuale.

DIREZIONE

Mircea Eliade
Professore Emerito di Storia delle Religioni, Divinity School, University of Chicago

CURATORI

Charles J. Adams
Professore di Studi Islamici, McGill University

Joseph M. Kitagawa
Professore Emerito di Storia delle Religioni, Divinity School e Dipartimento di Lingue e Civiltà Estremo-Orientali, University of Chicago

Martin E. Marty
Professore di Storia Moderna del Cristianesimo, Divinity School, University of Chicago

Richard P. McBrien
Professore di Teologia per la Cattedra Crowley-O'Brien-Walter e Preside del Dipartimento di Teologia, University of Notre Dame

Jacob Needleman
Professore di Filosofia, San Francisco State University

Annemarie Schimmel
Professore di Cultura Indomusulmana, Harvard University

Robert M. Seltzer
Professore di Storia, Hunter College e Graduate School, City University of New York

Victor Turner
Professore di Antropologia per la Cattedra William R. Kenan Jr., University of Virginia

CURATORE ASSOCIATO

Lawrence E. Sullivan
Professore associato di Storia delle Religioni, Divinity School, University of Chicago

CURATORE ASSISTENTE

William K. Mahony
Professore assistente di Religione, Davidson College

CONSULENTI

Robert M. Baum
Instructor al Centro Studi di Scienze Umanistiche Comparate, Ohio State University, Columbus

Ronald M. Berndt
Professore di Antropologia, University of Western Australia

Ralph Wendall Burhoe
Editor al Centro Studi Superiori di Religione e Scienza, Chicago

J.G. Davies
Professore di Teologia per la Cattedra Edward Cadbury e Direttore dell'Istituto di Studi Liturgici e Architettura Religiosa, University of Birmingham

J. Joseph Errington
Professore assistente di Antropologia, Yale University

Jean Guiart
Direttore del Laboratorio di Etnologia, Musée de l'Homme, Parigi

William W. Hallo
Professore di Assirologia e Letteratura Babilonese per la Cattedra William M. Laffen, Yale University

Stanley Samuel Harakas
Professore di Teologia Ortodossa per la Cattedra Arcivescovo Iakovos, Scuola di Teologia Greco-Ortodossa Holy Cross

Åke Hultkrantz
Professore di Storia delle Religioni e Direttore dell'Istituto di Religioni Comparate, Stockholms Universitet

Stanley Jaki
Distinguished University Professor di Fisica, Seton Hall University

Adrienne Kaeppler
Conservatore di Etnologia Oceanica, National Museum of Natural History, Smithsonian Institution, Washington D.C.

Pita Kelekna
Professore assistente aggiunto di Antropologia, Fordham University, Lincoln Center

H.G. Kippenberg
Professore di Teologia e Direttore dell'Istituto di Iconografia Religiosa, Rijksuniversiteit te Groningen

Ruth I. Meserve
Ricercatore associato al Centro Patrimonio Nazionale dell'Asia Interna e degli Urali, Indiana University

John Meyendorff
Rettore del Seminario Teologico Ortodosso San Vladimiro

John Middleton
Professore di Antropologia, Yale University

Wendy Doniger O'Flaherty
Professore di Storia delle Religioni per la Cattedra Mircea Eliade, University of Chicago

Richard Schechner
Professore di Arti Dinamiche, Tisch School of the Arts, New York University

Nathan A. Scott Jr.
Professore di Studi Religiosi per la Cattedra William R. Kenan Jr., University of Virginia

Anna-Leena Siikala
Professore assistente di Folclore, Helsingin Yliopisto

Denis Sinor
Distinguished Professor di Studi Uralici e Altaici e Direttore del Centro Patrimonio Nazionale dell'Asia Interna e degli Urali, Indiana University

John E. Smith
Professore di Filosofia per la Cattedra Clark, Yale University

Johanna Spector
Seminary Professor di Musicologia, Seminario Teologico Ebraico d'America

Stanley J. Tambiah
Professore di Antropologia, Harvard University

Edith Turner
Lecturer di Antropologia, University of Virginia

Michael L. Walter
Catalogatore del Fondo Tibetano e Sanscrito, Biblioteca dell'Indiana University, Indiana University

CURATORI DELL'EDIZIONE TEMATICA ITALIANA

Dario M. Cosi
Laureato in Lettere Classiche presso l'Università degli Studi di Padova, è docente di Storia delle Religioni del mondo classico. I suoi interessi scientifici si rivolgono specialmente agli aspetti religiosi del mondo antico e tardo-antico. Ha studiato i culti mistici di origine orientale e la controversa figura dell'imperatore Giuliano.

Luigi Saibene
Laureato in Lettere Classiche presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, si occupa di Storia delle Religioni, dedicando particolare attenzione alle origini del Cristianesimo e alle tematiche di ascetismo e di astensione diffuse in età tardo-antica.

Roberto Scagno
Laureato in Filosofia presso l'Università degli Studi di Torino, già docente di Filosofia della Religione, attualmente insegna Lingua e Letteratura Romena. I suoi studi toccano soprattutto la storia della riflessione filosofica sulla religione e i problemi teorici e metodologici legati agli studi storico-religiosi. Ha curato, tra l'altro, l'edizione e traduzione italiana di alcune opere romene di Mircea Eliade.

AVVERTENZA

Questo volume della *Enciclopedia delle religioni* tratta in primo luogo dei temi religiosi, o variamente legati alla religione, che si sono sviluppati nell'Europa antica. Con questo termine intendiamo riferirci a quella realtà che cronologicamente parte dalle fasi più remote della preistoria e giunge fino alla cristianizzazione dell'Europa (ma con qualche sopravvivenza – talora fino ai giorni nostri – nelle tradizioni folcloriche e in qualche zona marginale). E che geograficamente comprende l'intero continente europeo, ad esclusione del cosiddetto mondo classico (le civiltà e le religioni della Grecia antica e di Roma) e di quei mondi che variamente con quello sono entrati nell'antichità in contatto: le tradizioni religiose di questi ambiti sono state già trattate nel volume 11 di questa *Enciclopedia*, intitolato *Religioni del Mediterraneo e del Vicino Oriente antico.* Sulla base di considerazioni pratiche, ma soprattutto alla luce dell'ormai indubitabile continuità che risulta da tempo immemorabile unire l'Europa con territori geograficamente appartenenti al continente asiatico, ma culturalmente collegati al vecchio continente, si è allargato poi lo sguardo al mondo religioso dell'Eurasia. Partendo dalle regioni più prossime all'Europa (quelle in cui si sono sviluppate le culture delle popolazioni ugro-finniche e uraliche), attraverso i mondi ormai asiatici delle religioni delle popolazioni altaiche, si è giunti così fino all'Asia interna e alla Siberia. Il confine meridionale di questo territorio, che separa le tradizioni religiose trattate in questo volume da quelle – egualmente asiatiche – trattate nel volume 9 (*Induismo*), nel volume 10 (*Buddhismo*) e nel volume 13 (*Religioni dell'Estremo Oriente*), si colloca curiosamente più o meno in corrispondenza con il tracciato dell'antica Via della Seta, storicamente una delle realtà storiche che maggiormente hanno contribuito alla realizzazione dell'unità culturale che definiamo appunto Eurasia. In questo volume, infine, l'inclusione delle religioni dei territori dell'Artico, che appaiono diffuse con caratteri sostanzialmente omogenei in Europa, in Asia, ma anche nell'America settentrionale, ha comportato uno sconfinamento nel Nuovo continente.

Anche per questo volume si impone un cenno alla struttura complessiva di questa Edizione Tematica Europea della *Enciclopedia delle religioni*. Essa è suddivisa in due grandi sezioni: «I temi e gli studi» e «Le grandi religioni e i mondi religiosi». Mentre la seconda sezione, a cui appartiene il presente volume e che è ancora in corso di pubblicazione, tratta monograficamente, in ciascun dizionario, una specifica tradizione religiosa, oppure un gruppo di tradizioni religiose omogenee per collocazione geografica o cronologica, la prima sezione, formata da 5 dizionari, già pubblicati (e dedicati rispettivamente a: *Oggetto e modalità della credenza religiosa*; *Il rito*; *L'esperienza*; *Il pensiero, concezioni e simboli*; *Lo studio delle religioni*), rappresenta una sorta di grande trattazione sistematica, metodologica e introduttiva, che raccoglie tematiche di grande universalità e generalità. Per questo motivo alcune voci, o parti di esse, che avrebbero potuto comparire nel presente volume – per esempio «Antenati, culto degli», «Bon», «Cavallo», «Dea, culto della», «Fuoco», «Haoma», «Himalayane, religioni», «Metalli e metallurgia», «Orso, ceri-

monia dell'», «Sarmati, religione dei», «Sciti, religione degli», «Traci, religione dei», ecc. –, sono già state pubblicate in qualcuno dei dizionari della prima sezione, oppure in uno di quelli già editi della seconda sezione, e qui non ripubblicate. Un'eccezione è stata fatta per due voci particolarmente rilevanti e attinenti alla materia qui trattata: «Canti del solstizio d'inverno» (già pubblicata nel volume 2) e «Indoeuropei, religione degli» (già contenuta nel volume 11).

Poiché ciascun volume è comunque corredato, oltre che dall'indice delle voci che lo compongono (trattate esplicitamente nel volume medesimo, oppure richiamate mediante un rinvio ad altri volumi), anche dall'elenco delle voci contenute nei primi cinque volumi, il lettore dispone di una visione d'insieme della materia e di un utile quadro di riferimento. Le singole voci e sottovoci di ogni volume, inoltre, riportano in genere rimandi ad altre voci (contenute nello stesso volume o negli altri), che rappresentano già un fondamentale strumento per muoversi all'interno della *Enciclopedia*, in attesa dell'ultimo volume, che conterrà tutti gli indici.

Quanto alle trascrizioni, data la complessità e la vastità della materia e delle tradizioni linguistiche coinvolte nel volume, si è preferito seguire prevalentemente la grafia dell'edizione originale americana.

Le bibliografie di ciascuna voce sono state riviste e aggiornate dai curatori, che hanno dedicato particolare attenzione alla segnalazione accurata delle edizioni originali e delle eventuali traduzioni italiane.

Un particolare ringraziamento va al dottor Riccardo Mercati, per l'accurato e attento lavoro redazionale.

Dario M. Cosi
Luigi Saibene
Roberto Scagno

AKKAH. Presso i Saami (Lapponi) le donne avevano l'obbligo di osservare alcuni tabu riguardanti azioni o luoghi detti *passe* («sacri»). Dovevano, per esempio, attenersi ad alcune restrizioni che ne limitavano l'accesso all'area sacra del *kota* («capanna»), ai vari luoghi sacri sparsi nel territorio e in particolare al percorso lungo il quale veniva trasportato da un'abitazione all'altra il tamburo del *noaidie* (lo «sciamano»). Le donne erano anche escluse da alcune cerimonie sacrificali. Se poi una donna casualmente passava sopra gli strumenti maschili utilizzati per la caccia si credeva che essi ne rimanessero contaminati e, di conseguenza, fossero inutilizzabili. Benché considerata ritualmente impura e pericolosa, tuttavia, la donna saami possedeva una speciale capacità di difesa contro i poteri soprannaturali, perché godeva della protezione delle potenti dee chiamate Akkah.

Secondo una versione del mito della creazione raccolta presso i Saami della Scandinavia, Radien-Pardne, che riceve il suo potere dal padre Radien («il Sovrano»), è il creatore di tutte le anime. Radien-Pardne consegna ciascuna anima a Madder-Aiia, il padre primordiale, che la colloca nel proprio ventre, viaggia intorno al sole e infine la consegna a sua volta a Madder-Akka, la madre primordiale. Costei crea un corpo per l'anima e poi affida il feto a una delle sue figlie. Se lo consegna alla prima figlia, Sarakka, il feto sarà una femmina; se invece lo affida a Juksakka, la seconda figlia, sarà un maschio. Una volta deciso in questo modo il sesso, il feto viene assegnato alla donna che lo porterà in grembo. Si dice che Madder-Akka, insieme a una delle sue figlie, stiano accanto alla donna, durante il parto, per aiutarla. La terza figlia di Madder-Akka, Ugsakka, che è colei che proteggerà il bambino nei suoi primi passi, sta di guardia alla stanza del parto per impedire l'ingresso agli spiriti maligni.

Le dee abitano nel *kota*: Madder-Akka sotto il pavimento, Sarakka vicino al focolare, Juksakka e Ugsakka vicino all'entrata. Il culto delle quattro dee, con l'eccezione del culto di Sarakka, era praticato esclusivamente dalle donne. Sarakka, la più amata di tutte, era considerata la protettrice della casa in generale e, come tale, aveva molti aspetti in comune con la cosiddetta «Madre Fuoco», che era un'importante figura della mitologia dell'Eurasia settentrionale. Come Sarakka, anche la «Madre Fuoco» riceveva sul focolare offerte quotidiane di cibo e di bevande, favorendo, in cambio, il buon esito del parto, patrocinando la sessualità femminile e proteggendo non soltanto le donne, ma anche gli uomini.

Sembra che molti Saami offrissero bevande a Sarakka anche prima di assistere alle cerimonie cristiane, chiedendo il suo aiuto per nascondere il loro «paganesimo». Prima della Comunione, che veniva loro imposta, per esempio, bevevano alla salute di Sarakka chiedendo perdono. Nel culto della Vergine Maria, che si diffuse in seguito, era in realtà probabilmente venerata proprio Sarakka, da sola o insieme con Madder-Akka. La dea donava la fertilità agli animali e in cambio riceveva offerte sacrificali, di cibo, bevande e animali.

Akka significa «vecchia donna» e, in alcuni dialetti, anche «moglie». *Madder* significa «origine, radice, terra» e, nell'uso odierno della lingua saami, *madder-akka* significa «antenata» o «bisnonna». Il *sar* di *Sarakka* deriva probabilmente dal verbo *saaret* («separare, spaccare, dividere»): infatti la dea separa il bambino dall'utero materno. *Jukse* vuole dire «arco» e *ukse* significa «porta» o «entrata».

Gli abitanti della penisola di Kola veneravano una dea di nome Sjantaik (Madre del parto), che, come le quattro dee della Lapponia occidentale, si occupava dei bisogni delle donne e della fertilità, sia umana che animale. I Saami di Finlandia conoscevano una divinità chiamata Madder-Akku, che ha un nome molto simile alla Madder-Akka dei Saami scandinavi, ma funzioni molto diverse. Madder-Akku, infatti, era la dea dei ciechi, dei sordi e di chi si smarriva nelle regioni selvagge. La parola *madder* che compare nel suo nome suggerisce un certo legame di questa dea con la terra e con l'origine dell'uomo.

Gli studiosi che erano convinti che l'antica religione dei Saami derivasse dalle credenze scandinave interpretavano le quattro Akkah come un riflesso del concetto scandinavo degli spiriti della casa, i *bolvättar*, oppure come un riflesso del concetto di *nornir*, gli esseri che decidono il destino degli uomini. In realtà Madder-Akka ha un suo equivalente nel pantheon dell'Eurasia settentrionale: si tratta di una delle tante varianti della Grande Madre. Forse da idee nordiche è stata influenzata la credenza dei Saami occidentali secondo la quale Madder-Akka svolgerebbe i suoi compiti con l'aiuto delle figlie.

Anche la morte è regolata da un essere femminile, Jabme-Akka, importante tanto quanto la Madre primordiale: ella può essere considerata in qualche modo un suo aspetto. [Vedi anche *SAAMI, RELIGIONE DEI*].

BIBLIOGRAFIA

Pochissimi studi sono stati pubblicati sulle Akkah. Il lettore può consultare G. Ränk: *Die Hausgottheiten der Frauen und das Geschlechtstabu bei den nordeurasischen Völkern*, «Ethnos», 13 (1948), pp. 153-70; *Lapp Female Deities of the Madder-akka Group*, in «Studia septentrionalia», 6 (1955), pp. 7-79; e *Mannen, kvinnan och släkten hos nordeurasiska jägare och nomader*, in E.-F. Lindberg (cur.), *Kulturspeglingar. Studier tillägnade Sam Owen Jansson*, Stockholm 1966. Cfr. infine Louise Bäckman, *Female–Divine and Human. A Study of the Position of the Woman in Religion and Society in Northern Eurasia*, in Å. Hultkrantz e Ø. Vorren (curr.), *The Hunters. Their Culture and Way of Life*, Oslo 1982, pp. 143-62.

LOUISE BÄCKMAN

ÁLFAR («elfi»), nella mitologia nordico-germanica sono classificati tra le razze sovrumane come i giganti, i nani e le divinità sovrane, gli Æsir e i Vanir. Gli *álfar* si dividono in due gruppi: quelli che dimorano nel cielo e quelli che vivono sottoterra. Il mitografo Snorri Sturluson (1179-1241) parla di «elfi chiari», che vivono in cielo, ed «elfi scuri», che vivono sulla terra. Gli elfi chiari sono stretti alleati degli dei e condividono con questi ultimi le abitazioni celesti (la dimora del dio Freyr si chiama Álfheimr, «casa degli elfi»). Pur non specificando le funzioni, forme e attività degli elfi celesti, la poesia mitica sottolinea la loro alleanza con gli dei attraverso la formula ricorrente «gli Æsir e gli elfi».

Gli attributi degli *álfar* terrestri, invece, sono descritti con precisione. Gli elfi scuri, fabbri esperti come i nani e a volte indistinguibili da questi ultimi, donavano agli dei i loro beni più preziosi. In alcuni racconti in prosa gli *álfar* sono rappresentati come spiriti terrestri di grande potenza e talvolta gli *álfar* di sesso femminile sono descritti come esseri di seducente bellezza, abili nel tessere vesti magiche.

In Svezia, alla fine dell'autunno, in alcune fattorie veniva offerto l'*álfa-blót*, «il sacrificio agli elfi». Il re della Norvegia veniva venerato dopo la morte come *álfr*. Gli *álfar* erano quindi venerati attraverso pratiche cultuali e tuttavia erano anche associati ai mostri e alle streghe. Il termine norreno *álfr* corrisponde all'antico inglese *ælf* e all'antico alto-germanico *alp*, che indicano gli spiriti che possiedono una doppia natura di bellezza e mostruosità.

Gli studiosi considerano gli *álfar* come forze di fertilità oppure di morte, ma gli *álfar* possiedono caratteristiche talmente discordanti e contraddittorie che non è possibile definire un'immagine chiara della loro natura. È ovvio che si trattava di potenti forze che hanno goduto a lungo di considerazione. Tuttavia, il termine *álfar* si estende agli spiriti di molte religioni e letterature.

BIBLIOGRAFIA

Lo studioso olandese Jan de Vries tratta gli *álfar* dell'antico norreno in relazione all'*alf* delle credenze popolari olandesi in *Van alven en elfen*, in «Nederlandsche tidschrift voor volkskunde», 36 (1931), pp. 3-30. Nella sua trattazione delle credenze norrene sulla morte, Hilda R. Ellis Davidson dedica un capitolo agli *álfar* in *The Road to Hel. A Study of the Conception of the Dead in Old Norse Literature*, 1943, rist. New York 1968. Una breve trattazione degli *álfar* si trova anche in E.O.G. Turville-Petre, *Myth and Religion of the North*, London 1964. Ho proposto una classificazione dei vari *álfar*, evidenziando anche le differenze e le somiglianze tra *álfar* e *dverger* («nani»), con i quali a volte coincidono, in *Of Elves and Dwarves*, in «Arv», 20-30 (1973-1974), pp. 93-127.

[Aggiornamenti bibliografici: J. Lindow, *Scandinavian Mythology. An Annotated Bibliography*, New York 1988. Le voci relative agli *álfar* in R. Simek, *Dictionary of Northern Mythology*, Cambridge 1993 e J. Lindow, *Handbook of Norse Mythology*, Santa Barbara/Cal. 2001 sono molto dettagliate].

LOTTE MOTZ

ALL FOOLS' DAY (PESCE D'APRILE). Il primo giorno di aprile, noto come Pesce d'aprile, è tradizionalmente caratterizzato dall'abitudine di fare scherzi (di solito ad amici) e di impegnarsi in attività frivole. Rimane una delle poche feste primaverili dell'Europa cristiana indipendente dalla ricorrenza della Pasqua. Il Pesce d'aprile non va confuso con la Festa dei Folli, la farsesca ricorrenza medievale in cui si inscenavano capovolgimenti gerarchici e parodie della Chiesa ufficiale da parte di officianti di basso rango di cattedrali ed altre persone (calendarizzata in prossimità, o il giorno stesso, della Festa della circoncisione, il primo gennaio). L'essenza delle attività del Pesce d'aprile è comunque legata a questo tipo di eventi derisòri, di tanto in tanto concessi da parte del potere. Le reali origini delle pratiche del Pesce d'aprile e il loro rapporto con il primo aprile sono sconosciute. La data e le tradizioni sembrerebbero riflettere alcune delle caratteristiche festive di celebrazioni religiose non cristiane, quali le Hilaria dell'antica Roma (25 marzo) e la festa di Holī dell'India (che termina il 31 marzo). A determinare il periodo dell'anno e la persistenza delle abitudini del Pesce d'aprile potrebbero avere contribuito celebrazioni tradizionali connesse con l'equinozio invernale e con l'arrivo della primavera nell'emisfero settentrionale, complice il tempo atmosferico allegro e spesso volubile della stagione.

Il significato del Pesce d'aprile è stato interpretato a livello popolare in svariate maniere. La data festiva è stata vista come commemorazione dei vagabondaggi da luogo a luogo del corvo e della colomba che Noè inviò dall'arca alla ricerca di terra dopo il diluvio biblico. Oppure la si è considerata un rievocazione irriverente del trasferimento di Gesù dalla giurisdizione di un personaggio politico o religioso a quella di un altro nelle ore immediatamente precedenti la crocifissione. In entrambi i casi si credeva che gli eventi fossero accaduti verso il primo giorno di aprile. Una affascinante spiegazione delle tradizioni del Pesce d'aprile in Francia riguarda la confusione sul cambiamento della data per la celebrazione del Nuovo Anno. Per chi considerava il 25 marzo come inizio dell'anno (nell'Europa medievale vi erano numerose divergenti date per celebrare l'evento) gli otto giorni di celebrazioni culminavano in corrispondenza del primo giorno di aprile. Quando, nel 1564, Carlo IX fissò al primo gennaio l'inizio dell'anno, non tutti accettarono la novità e molti non riuscivano a ricordarsi la nuova data. Tale confusione portò all'abitudine di scambiarsi falsi auguri in occasione del primo dell'anno del vecchio calendario (primo aprile), nonché di mandare falsi doni, come scherzo, a coloro i quali si aspettavano la festa tradizionalmente osservata in quella data. Alcuni studiosi credono che ben presto venneRo associati a quel giorno ogni sorta di scherzi. Da ciò deriverebbe l'espressione *poisson d'avril*, «Pesce d'aprile», adoperata per descrivere la sprovveduta vittima di burle della festa.

Le tradizioni del Pesce d'aprile, note e praticate in molti Paesi europei, vennero introdotte da coloni inglesi negli Stati Uniti d'America. Negli Stati Uniti chiunque, quale che sia la sua età e la sua posizione sociale, può essere il Pesce d'aprile. La tradizione, tuttavia, esige che gli scherzi abbiano luogo soltanto durante le dodici ore dalla mezzanotte a mezzogiorno (con il resto della giornata consacrato, senza dubbio, alle scuse). La pratica è ormai di solito limitata ai bambini, benché vi siano adulti che continuino a fare semplici scherzi o a escogitare sofisticate beffe a danno di persone ignare o dimentiche della ricorrenza.

BIBLIOGRAFIA

In tema di Pesce d'aprile è stato prodotto poco di scientificamente valido. Una fonte datata di informazioni, in inglese, sulle abitudini della festa è R. Chambers (cur.), *The Book of Days*, I-II, Philadelphia (1862-1864) 1914, rist. Una riflessione più aggiornata sulle tradizioni del Pesce d'aprile si può trovare in Christina Hole, *British Folk Customs*, London 1976. Hertha Wolf-Beranek, *Zum Aprilscherz in den Sudetenländern*, in «Zeitschrift für Volkskunde», 64 (1968), pp. 223-27, fornisce un riassunto, breve ma utile, dei mutamenti che hanno avuto luogo, in Europa, nelle espressioni che definiscono gli individui di cui ci si prende gioco il primo aprile. L'articolo intitolato *April Fools' Day* che si trova in Catherine H. Ainsworth, *American Calendar Customs*, I-II, Buffalo/N.Y. 1979-1980, I, benché inadeguato nello spiegare le origini della tradizione, contiene informazioni raccolte dall'autrice sulla celebrazione della ricorrenza negli Stati Uniti.

[Aggiornamenti bibliografici: A. Aveni, *The Book of the Year. A Brief History of Our Seasonal Holidays*, New York 2003; J.J. Farrell, *April Fool's Day*, in «Clergy Journal», 77 (2001), p. 12].

LEONARD NORMAN PRIMIANO

ANINGAAQ. Gli Inuit (Eschimesi) indicavano spesso la luna con il nome Aningaaq, che deriva da *ani* («suo fratello maggiore»). Secondo un mito assai diffuso, un tempo la luna era un uomo di nome Aningaaq che, invaghitosi della sorella, fece l'amore con lei al buio, senza che questa ne riconoscesse l'identità. Ma durante l'amplesso ella, sospettando che potesse trattarsi del fratello, usò un espediente per poter riconoscere l'uomo con sicurezza: protetta dall'oscurità, prese della fuliggine e ne segnò le vesti. Fu così che scoprì l'incesto e fuggì da casa, portando con sé una torcia. Aningaaq la inseguì, anch'egli reggendo una torcia, che però, nella corsa, finì per spegnersi diventando un sem-

plice tizzone ardente. Ancora oggi corrono in cerchio nel cielo, dove la luna, meno luminosa, continua a inseguire sua sorella, il sole.

Mentre il sole non rivestiva in pratica alcun ruolo significativo nella religione degli Inuit, la luna era invece una figura importante, rappresentando il principio maschile che influenzava la fertilità delle donne e a cui si rivolgevano i ragazzi che desideravano diventare grandi cacciatori. Aningaaq, infatti, era a sua volta un abile cacciatore, che talora riforniva di carne fresca i defunti nel cielo. La selvaggina di sua proprietà, per esempio balene bianche, era quella segnata da macchie nere: meritava una punizione il cacciatore che per caso uccideva uno degli animali di proprietà della luna.

Grande potere era attribuito ad Aningaaq in Alaska, specialmente nel Norton Sound e nei territori del basso Yukon. Gli abitanti di queste regioni attribuivano alla luna il controllo sugli animali e ai loro sciamani la capacità di visitarne la dimora celeste allo scopo di procurare selvaggina per gli uomini.

Per gli Inuit del Canada e della Groenlandia, invece, era più importante Sedna, la divinità del mare; in Canada, peraltro, la luna veniva considerata un benefattore dell'umanità e in Groenlandia era temuta perché capace di punire le trasgressioni ai tabu.

Gli sciamani e gli uomini comuni del Canada e della Groenlandia che si recavano in cielo a omaggiare la luna dovevano guardarsi da un terribile spirito femminile che, se fosse riuscito a farli ridere, avrebbe loro squarciato il ventre e strappato le viscere. Il nome di questa torturatrice era Erlaveersisoq («colei che rimuove le interiora») in Groenlandia, oppure Ululiarnaaq («colei che ha un coltello da donna») nel Canada orientale. [Vedi anche *INUIT, RELIGIONE DEGLI*].

BIBLIOGRAFIA

Rari sono gli studi dedicati ad Aningaaq, anche se la luna è spesso menzionata nella letteratura religiosa degli Inuit. Ne parla W. Thalbitzer, *Die kultischen Gottheiten der Eskimos*, in «Archiv für Religionswissenschaft», 26 (1928), pp. 364-430. Una indagine dedicata alla luna tra gli Inuit della Groenlandia orientale è R. Gessain, *L'homme-lune dans la mythologie des Ammassalimiut (côte est du Groenland)*, in A. Adler, M. Cartry, M. Izard, J. Rauch, (curr.), *Systèmes de signes. Textes réunis en hommage à Germane Dieterlen*, Paris 1978, pp. 205-22. Sul mito di fondazione, cfr. J.G. Oosten, *The incest of Sun and Moon. An Examination of the Symbolism and Space in Two Iglulik Myths*, in «Études/Inuits/Studies», 7 (1983), pp. 143-51.

[In italiano segnaliamo: Leda Peretti, *La Madre degli Animali e lo Spirito Luna. Proiezioni della donna e dell'uomo eschimesi*, in «La Ricerca Folklorica», 20 (1989), pp. 125-31].

INGE KLEIVAN

ANNWN. L'oltretomba celtico è chiamato in gallese *Annwn* o *Annwfn*, variamente interpretato come connotante il «non mondo», il «mondo interno» o il «molto profondo». Di esso non esiste una descrizione univoca e convenzionale in gallese e le allusioni dei testi medievali e del folclore gallesi suggeriscono che si presentava in diversi modi. L'identificazione in epoca medievale con l'inferno e nel folclore moderno con il regno delle fate è, con ogni probabilità, secondaria. Esso è talvolta collocato sotto terra e vi si accede attraverso tunnel sotterranei, ma può trovarsi anche sotto le acque di un lago. Entrambe queste concezioni ricorrono sia nei testi medievali, sia nei recenti racconti popolari. Nei «Quattro Rami» del *Mabinogi* (circa 1060-1120), la raccolta gallese medievale di racconti mitologici, Annwn è concepito come un mondo adiacente al mondo naturale e i due luoghi non sono separati da confini, bensì dalla coscienza di una nuova dimensione. L'eroe Pwyll, per esempio, viaggia dal Dyfed, il suo regno nel Galles sudoccidentale, ad Annwn lungo strade che, secondo logica, avrebbero dovuto essergli assai note. In altri casi, invece, è l'atto di sedersi sopra un tumulo o una collina ad aprire la via di accesso da un mondo all'altro.

Due poemi inclusi ne *Il libro di Taliesin* (XIII secolo) descrivono Annwn, sebbene con altri nomi, come un'isola. Uno di essi, il cosiddetto *Le spoglie di Annwn*, narra di un'incursione nell'oltretomba condotta da Artù, incursione dalla quale soltanto sette persone del suo seguito fanno ritorno, e impiega per definire l'oltretomba diversi nomi indicanti, probabilmente, aspetti differenti di questo mondo: per esempio, Caer («fortezza»), Sidi (forse dal gallese *sídh*, «tumulo»), Caer Feddwid (forse «ubriachezza») e Caer Wydr («vetro»). Quest'ultimo appellativo ricorda una narrazione del IX secolo, l'*Historia Brittonum*, attribuita a un certo Nennio, che racconta di un attacco sferrato via mare a una torre di vetro. Dal momento che entrambi i testi parlano di sentinelle silenziose, si può desumere che quest'altro mondo sia la terra dei morti. Tuttavia esso non è mai visto come una terra di tormenti. L'altro poema de *Il libro di Taliesin* lo descrive infatti come un luogo libero dalla malattia e dalla vecchiaia e dove il vino abbonda.

Nel Secondo Ramo del *Mabinogi*, un atemporale mondo di immemore beatitudine è alla base delle feste e del soggiorno dei compagni di Brân a Harlech e sull'isola di Gwales, e lo stesso motivo letterario è frequente nei racconti popolari moderni. [Vedi *MABINOGION*]. Gli uccelli di Rhiannon, il cui canto udito al di là delle acque induce i vivi al sonno, provengono senza dubbio da questo oltretomba. Annwn ha i suoi regni e i suoi signori possono fare ricorso all'intervento dei mortali, come accade ad Arawn re di Annwn che chiede l'aiuto

di Pwyll nel Primo Ramo. Di solito, però, non è Arawn, bensì Gwynn ap Nudd il re dell'oltretomba. Egli compare infatti in queste vesti sia nella storia intitolata *Culhwch e Olwen* (XI secolo), sia nella *Vita di San Collen* (XVI secolo). Nel folclore moderno Gwynn ap Nudd è il re delle fate, ma riveste anche un ruolo più sinistro in qualità di capo della Caccia Selvaggia con i segugi noti come Cwn Annwn («cani di Annwn»).

BIBLIOGRAFIA

Una buona e nota trattazione della mitologia celtica è rappresentata dal volume di P. Mac Cana, *Celtic Mythology*, Feltham 1970, 2ª ed. riv. 1983, assai utile in questo contesto poiché cita esempi irlandesi di concezioni ultramondane. L'argomento è ulteriormente discusso in P. Sims-Williams, *Some Celtic Otherworld*, in A.T.E. Matonis e D. Melia (curr.), *Celtic Language, Celtic Culture*, Van Nuys/Cal. 1990, pp. 57-81. J. Rhys, *Celtic folklore. Welsh and Manx*, I-II, London 1901, rist. 1980, e T. Gwynn Jones, *Welsh Folklore and Folk Custom*, London 1930, rist. Cambridge 1979, forniscono esempi legati al folclore. L'edizione critica del poema *Le spoglie di Annwn* si trova in Marged Haycock, *«Preideu Annwn» and the Figure of Taliesin*, in «Studia Celtica», 18/19 (1983-1984), pp. 52-78.

BRYNLEY F. ROBERTS

ARTICHE, RELIGIONI. [Questa voce è composta da due articoli. Il primo presenta una panoramica generale dei sistemi religiosi dei popoli delle regioni circumpolari. L'altro, *Storia degli studi*, fornisce un quadro degli studi moderni sulle tradizioni religiose artiche].

Panoramica generale

Le religioni artiche possono essere trattate in modo collettivo e globale in quanto, per una duplice ragione, costituiscono un fenomeno sostanzialmente unitario. In primo luogo si tratta di religioni praticate da popolazioni che vivono nelle varie regioni del settentrione circumpolare, prevalentemente nella tundra (terreno perennemente gelato) e in parte nella taiga (cintura di foreste di conifere che fascia il settentrione del mondo): anche le loro religioni, come in generale le loro culture, risentono in modo considerevole dell'impatto con il rigido ambiente circostante. [Vedi *ECOLOGIA E RELIGIONE*, vol. 5]. In secondo luogo l'intero territorio artico rappresenta un'area marginale e costituisce una sopravvivenza arcaica delle antiche culture di cacciatori e delle loro forme religiose: nelle regioni più meridionali gli agricoltori e gli allevatori neolitici hanno sostituito l'originaria cultura paleolitica di cacciatori, ma quest'ultima ha potuto resistere nell'estremo Nord, dove la coltivazione della terra non è possibile.

All'interno della zona artica si realizzò anche una diffusione di idee e di concezioni da ovest a est e viceversa. Questo fenomeno avvenne soprattutto nella zona boreale del Vecchio Mondo, mentre piuttosto scarsi furono i contatti tra le popolazioni artiche del Nuovo Mondo e quelle dell'Asia.

I mutamenti interni e la relativamente recente introduzione di religioni universalistiche (Cristianesimo e Buddhismo) hanno in parte alterato le antiche strutture religiose, ma le caratteristiche principali e i fondamenti di base si sono mantenuti fino ai tempi moderni in Siberia e nell'America settentrionale. Soltanto nell'area sovietica la sistematica campagna a favore dell'ateismo, in atto a partire dagli anni '30, è riuscita in buona parte a soffocare le antiche forme religiose.

Il quadro etnico e culturale. Le tribù e i popoli dell'area culturale artica appartengono a diverse famiglie linguistiche. Tutte queste famiglie linguistiche, fatta eccezione per quelle di alcune popolazioni paleosiberiane e per quelle degli Inuit, sono diffuse anche in regioni collocate a sud della zona artica. Nella breve rassegna che segue indicheremo i nomi delle diverse popolazioni secondo quanto deciso ufficialmente dai rispettivi governi e dalle popolazioni stesse. Tra parentesi segnaleremo i vari nomi utilizzati nel passato e talora ancora in uso. Saranno indicate anche le fonti principali di sostentamento.

1. *La famiglia linguistica uralica.* In Scandinavia, in Finlandia e nella penisola di Kola la tundra e le coste della regione artica e le foreste settentrionali dell'interno sono abitate dai Saami (Lapponi). Si tratta per lo più di pescatori, ma nelle regioni montane e in parte dell'area delle foreste l'allevamento della renna costituisce la principale fonte di sostentamento. A oriente del lago Onega vivono i Komi (Ziriani), anch'essi allevatori di renne, e i Samoiedi. Questi ultimi sono suddivisi in due gruppi principali, che si muovono ampiamente nella tundra con le loro mandrie di renne: i Nenci (Yurak), dal fiume Dvina settentrionale fino agli Urali, e gli Nganasani (Tavgi), dal fiune Ob fino a capo Chelyuskin. Lungo il corso più meridionale dell'Ob e dell'Irtyš vivono due popolazioni ugriche (affini agli Ungheresi), i Khanty (Ostiachi) e i Mansi (Voguli), che praticano in qualche misura l'allevamento delle renne ma sono prevalentemente cacciatori e pescatori.

2. *La famiglia linguistica tungusa.* L'ampia regione tra lo Yenisei a occidente e l'Anadyr a oriente, e dalla tundra a settentrione fino ai monti Saian a mezzogiorno, è occupato da varie e disperse tribù di lingua tungusa: gli

REGIONE CIRCUMPOLARE
Questa cartina mostra l'ubicazione approssimativa delle diverse popolazioni citate in questo articolo e in quelli collegati. A causa delle sue ridotte dimensioni, la scelta dei nomi è naturalmente arbitraria e non riflette perfettamente l'enorme complessità religiosa, etnica e linguistica della regione. Si segnala, inoltre, che non sussiste perfetto accordo tra gli studiosi sull'ortografia e sull'attribuzione dei nomi delle diverse popolazioni.
Oceano Atlantico
Oceano Pacifico
ISOLE BRITANNICHE
ISLANDA
GROENLANDIA
LABRADOR
Baia di Hudson
INUIT
TERRITORI DEL NORD-OVEST
ALASKA
Yukon
ISOLE ALEUTINE
ALEUTI
Mare di Bering
Stretto di Bering
YUIT
CHUKCHI
CIUVASCI
JUKAGHIRI
KORIAK
ITELMENI
Penisola di Kamchatka
Mare di Okhotsk
EVENI
GILJAKI (NIVKHI)
ISOLA DI SAKHALIN
AINU
HOKKAIDO
EVENKI
IAKUTI
Lena
SIBERIA
ISOLE DELLA NUOVA SIBERIA
Mare Artico
Polo Nord
TERRA DI FRANCESCO GIUSEPPE
NOVAJA ZEMLJA
DOLGANI
NGANASANI
Yenisei
SELKUP
NENCI
KHANTY
Ob
MANSI
KOMI
SAAMI
SEVERNAJA ZEMLJA (TERRA DEL NORD)
Inuit
Aleuti
Jukaghiri
Paleosiberiani
Tungusi
Samoiedi
Turchi
Ugro-Finni
Giljaki (Nivkhi)
Ainu
Ket
0
1000
2000 km
20°
40°
60°
80°
100°
120°
140°
160°
180°

Evenki, a occidente del fiume Lena, e gli Eveni, a oriente di questo fiume. Loro territorio tipico è la taiga, dove sopravvivono grazie a un limitato allevamento di renne.

3. *La famiglia linguistica turca.* I numerosi Iakuti del fiume Lena e del territorio a oriente di questo fiume uniscono l'allevamento della renna a quello del cavallo. La loro lingua viene parlata anche dai Dolgani della penisola di Taimyr.

4. *Gli Jukaghiri.* Ormai quasi estinti, gli Jukaghiri sono un gruppo che può essere collegato alle popolazioni che parlano lingue ugro-finniche; un tempo abitavano un'ampia area a oriente del fiume Lena. Furono cacciatori e pescatori fino al XVII secolo, quando divennero allevatori nomadi di renne.

5. *La famiglia linguistica paleosiberiana.* I Chukchi, sull'omonima penisola, i Koriak e gli Itelmeni (Kamchadal) della penisola di Kamchatka, costituiscono la famiglia linguistica paleosiberiana. I Chukchi dell'interno sono allevatori di renne; i Chukchi della costa, i Koriak e gli Itelmeni sono pescatori oceanici.

6. *Gli Inuit.* Gli Inuit (Eschimesi) possono essere collegati a popolazioni paleosiberiane. Il loro territorio si estende dall'estremità orientale dell'Asia fino alla tundra e alle coste dell'Alaska, del Canada e della Groenlandia. Qui si dovrebbero citare anche gli Aleuti, abitanti delle isole omonime e strettamente collegati con gli Inuit. Gli Inuit ricavano il loro sostentamento essenzialmente dal mare e, nell'Alaska settentrionale e nelle nude praterie a occidente della baia di Hudson, sono anche cacciatori di caribù.

Riassumendo, e in modo molto generale, possiamo ribadire che l'economia di queste popolazioni si basava sulla caccia, sulla pesca e sull'allevamento delle renne nel Vecchio Mondo; soltanto sulla caccia e sulla pesca nel Nuovo Mondo. La caccia invernale era praticata con gli sci nella parte occidentale dell'area; con le racchette da neve nella Siberia orientale e tra gli Indiani delle foreste del Canada. Per il trasporto in inverno si usavano slitte (*toboggan* nel Nuovo Mondo), e in estate imbarcazioni fatte di pelli di animali e occasionalmente canoe di corteccia. Abiti di pelli di animali e calzature di pelliccia costituivano il vestiario. Le abitazioni erano quasi sempre tende coniche di pelli, anche se alcuni gruppi più meridionali usavano in estate tende di corteccia. Tra le popolazioni della costa e dei fiumi erano comuni abitazioni rotonde o rettangolari semisotterranee, ricoperte di zolle. L'organizzazione sociale era particolarmente semplice nelle regioni più settentrionali, con piccoli gruppi di solito costituiti secondo strutture bilaterali. A sud prevaleva invece il sistema dei clan, era abbastanza diffuso il totemismo ed erano presenti strutture politiche e sociali più complesse.

Elementi religiosi comuni. Non sorprende che, di fronte a questo quadro piuttosto omogeneo, una vasta gamma di fenomeni religiosi sia diffusa ampiamente sul territorio, di solito come risultato combinato di fattori storici e di fattori ecologici. I dati disponibili paiono confermare l'osservazione di Robert H. Lowie, che l'intera area artica, cioè, costituisca una enorme unità dal punto di vista religioso. Io, tuttavia, porrei qualche riserva per l'area artica del Nuovo Mondo perché, sia dal punto di vista archeologico che da quello etnologico, agli Inuit mancano numerosi elementi comuni che sono caratteristici dell'area circumpolare, e questo vale anche per la loro religione.

Le due principali caratteristiche delle religioni artiche sono la relazione particolare che intercorre tra uomini e animali e la centralità dello sciamanismo. Quest'ultimo deve probabilmente la sua importanza agli sviluppi avvenuti tra i popoli più meridionali, come i Tungusi e gli Iakuti, ma la particolare enfasi su di esso, dai Saami a occidente fino agli Inuit a oriente, appare piuttosto di origine indigena. È infatti ben possibile che la straordinaria durezza del clima artico abbia stimolato forme religiose di reazione estrema, proprio come ha provocato quelle reazioni psichiche che sono comunemente definite isteria artica. Non trova, invece, analoga spiegazione la grande diffusione del cerimonialismo legato agli animali. Esso ha naturalmente le sue radici negli antichi riti di caccia dell'intera Eurasia, ma l'abbondanza delle sue manifestazioni nell'Artide è molto probabilmente dovuta alla dipendenza da una dieta che, in questa desolata regione, si basa necessariamente quasi esclusivamente sulla carne.

L'universo spirituale. Secondo le credenze religiose delle popolazioni artiche, il mondo è pieno di spiriti: le montagne, gli alberi e tutti i luoghi speciali nel territorio posseggono i loro spiriti; anche gli animali hanno i loro spiriti signori. È tra tutti questi spiriti che lo sciamano trova i suoi aiutanti e i suoi protettori soprannaturali. Tuttavia anche gli uomini comuni possono entrare in relazione con gli spiriti: tra i Saami e gli Indiani dell'America settentrionale (ma anche tra i Chukchi) è diffusa una sorta di «sciamanismo universale», in cui chiunque può maneggiare il tamburo sciamanico e cadere in estasi. La ricchezza e la varietà del mondo degli spiriti si ricollega probabilmente alla scarsissima presenza della figura di un Essere supremo. Sembra insomma manifestarsi in questo caso un modello di spiritualismo che rifugge ogni forma di personalizzazione di concezioni di tipo teistico.

La potenza suprema. Caratterizza in genere le religioni artiche, in particolare quelle dei Samoiedi, delle popolazioni paleosiberiane e degli Inuit, la tendenza a concepire l'Essere supremo (o gli Esseri supremi) piut-

tosto come una potenza non personale (o come potenze non personali) che come una figura personale (o come figure personali). I Saami costituiscono su questo punto una eccezione, ma la loro fede in una divinità suprema è evidentemente influenzata da concezioni religiose scandinave, finlandesi e soprattutto dalla religione cristiana.

Tra i Samoiedi il concetto di potenza, piuttosto impersonale, è Num. La parola indica contemporaneamente una divinità e il cielo. Num è un concetto inclusivo, in quanto può indicare tanto lo Spirito Supremo – lo spirito principale o il dio sommo – quanto gli spiriti attraverso i quali il dio sommo esprime il suo essere, per esempio gli spiriti del tuono e dell'arcobaleno. Allo stesso modo la potenza semipersonale suprema dei Khanty, Num-Tūrem, si rende conoscibile all'uomo esprimendosi attraverso il tuono o il temporale. Gli Inuit credono in un Essere supremo piuttosto vago chiamato Sila (o Silap Inua, Hila, ecc.), che viene reso di solito con «Signore dell'aria» (o del tempo atmosferico, o del mondo). Questa figura viene concepita in termini soltanto parzialmente personali e, almeno tra gli Inuit centrali, gli viene attribuita una caratterizzazione sessuale piuttosto incerta.

Sembra che il carattere personale dell'Essere supremo sia più evidente tra i Tungusi del Nord e gli Iakuti. Il dio sommo degli Evenki, talvolta rappresentato dal sole, è invece chiaramente antropomorfo.

Il carattere estremamente vago dell'Essere supremo nella maggior parte dei gruppi artici riflette forse la loro organizzazione sociale piuttosto elementare, oppure risente dell'orizzonte apparentemente senza limiti della tundra in cui questi gruppi vivono. Non c'è dubbio, tuttavia, che nella Siberia settentrionale questo Essere supremo domina l'intero pantheon religioso. I Samoiedi, per esempio, pensano che egli viva nel cielo e sacrificano in suo onore renne bianche sulle montagne elevate, soprattutto in primavera e quando nell'aria risuonano i tuoni. Nella Siberia settentrionale si riscontra inoltre uno stretto rapporto tra l'*axis mundi* e la divinità somma.

Nelle regioni artiche del Vecchio Mondo la concezione del cosmo è dominata dalla credenza che esistono diversi cieli, sovrapposti l'uno all'altro, e diversi mondi sotterranei, egualmente digradanti verso il basso, di solito sette tra le popolazioni ugriche e nove tra quelle altaiche, come gli Iakuti. Talora il cielo viene immaginato come una tenda nella quale ci sono dei buchi attraverso i quali filtra la luce (e i buchi sono le stelle). Talvolta la Via Lattea viene ritenuta la spina dorsale del cielo (lo stesso concetto è presente tra gli Indiani dell'America settentrionale), oppure un fiume nel territorio celeste. I Tungusi pensano che un albero cosmico, il pilastro del mondo o *axis mundi*, attraversi tutti i livelli, dal mondo sotterraneo fino al cielo. Nel complesso, si può osservare che la triplice divisione del mondo in cielo, terra e mondo sotterraneo è una tipica caratteristica artica.

Altri spiriti e divinità. Accanto all'Essere supremo, i più importanti spiriti del mondo superiore sono il sole, la luna e gli spiriti del tuono. Il sole viene spesso collegato al dio sommo (come tra i Tungusi); la luna talora rappresenta la Signora dei morti o, per una parte degli Inuit, la Signora degli animali marini (che è anche, in qualche modo, la Signora dei morti). Tra gli Inuit delle regioni occidentali il dio della luna è il Signore del tempo atmosferico (che provoca le tempeste di neve) e degli animali. [Vedi *ANINGAAQ*]. Gli spiriti del tuono vengono raffigurati come uccelli, in particolare tra le popolazioni siberiane orientali, gli Inuit e gli Indiani dell'America settentrionale. I Samoiedi ritengono che il tuono sia provocato dalle anatre o da altri esseri simili agli uomini, anche se più spesso pensano che si tratti della voce dell'Essere supremo.

Sulla superficie della terra abitano gli spiriti in grande numero: alcuni governano le diverse specie animali, alcuni sono spiriti delle foreste, dei laghi e delle montagne (per i gruppi artici dell'Eurasia), altri sono orchi pericolosi, giganti e nani. Di quest'ultima classe di esseri gli Inuit conoscono in particolare un'ampia varietà. Di enorme importanza sono gli spiriti che governano gli animali: in primo luogo i protettori delle varie specie, in genere rappresentati nella forma dell'animale che proteggono; in secondo luogo il Signore degli animali, che viene in genere concepito nella forma dell'animale più importante nella regione, che sia un tricheco (come tra i Chukchi), un luccio (tra i Khanty), o una renna (per i Nenci). Nelle regioni abitate dagli Inuit la divinità dominante è la Madre delle foche e di tutte le altre creature marine, chiamata Sedna o Nuliayuk. Probabilmente collegata ad essa è la Madre tricheco dei Chukchi. Il Signore o la Signora degli animali è la divinità principale per questi popoli cacciatori e pescatori: la si invoca affinché consegni agli uomini gli animali da preda, favorendo la loro caccia. Quando vengono infranti dei tabu, invece, il Signore degli animali impedisce che li si uccida. Uno dei compiti principali degli sciamani, tra gli Jukaghiri e gli Inuit, è quello di intervenire, in questi casi, visitando lo spirito offeso e cercando di propiziarselo.

Si è creduto nel passato che questo sistema di spiriti riflettesse un ordine sociale di tipo feudale. Ma figure di Signori degli animali di tipo assai simile si ritrovano in luoghi dove questo sistema sociale non è mai esistito, come per esempio nell'America settentrionale. La loro origine sembra dunque molto più antica.

La Signora della caccia rappresenta forse una varian-

te dell'antica concezione della Dea madre. La Dea madre del Paleolitico, divinità della nascita e della fertilità, si è conservata all'interno di queste popolazioni dell'estremo Nord in parte come divinità che presiede alla caccia, in parte come dea del parto. Tra i Samoiedi e le popolazioni ugriche, per esempio, ella compare come Madre Terra e dea della nascita; tra gli Iakuti come dea del parto; tra i Tungusi come la Madre delle renne e custode della casa e della famiglia. I Tungusi, e forse anche i Chukchi, la conoscono anche come Spirito del fuoco, che protegge la tenda e i suoi abitanti, cioè l'intera famiglia. Per questo le viene offerta della carne bruciata direttamente sul fuoco. In alcuni casi, come tra i Saami, i compiti che in origine erano concentrati in un'unica Dea madre vengono suddivisi tra diverse divinità femminili. Nell'Eurasia artica le Dee madri sono in genere legate alla porta dell'abitazione e si crede vivano sotto il pavimento. Gli Inuit non hanno una specifica dea della parto, ma Sedna, la Signora degli animali marini, è nei suoi momenti impuri il prototipo della donna ritualmente impura, in particolare se gravida o partoriente. La dea della generazione è naturalmente la protettrice delle donne e in alcune tribù gli spiriti femminili si ereditano di madre in figlia.

Le pratiche di culto. Caratteristici dei complessi rituali dei popoli artici sono lo sviluppo di forme di culto assai semplici e l'uso di poveri oggetti – rozze sculture lignee e pietre dalla forma insolita – come destinatari simbolici delle offerte. La relazione che si instaura tra gli offerenti e questi oggetti è assai varia: può trattarsi di rispettosa venerazione oppure di sicuro controllo coercitivo di tipo magico.

I sacrifici. In tutte le regioni artiche si compiono sacrifici di qualche genere alle forze soprannaturali. I sacrifici sono particolarmente importanti nell'Eurasia, mentre tra gli Inuit la pratica è meno diffusa. Tuttavia in situazioni o in luoghi particolarmente pericolosi gli Inuit offrono spesso pezzi di grasso e di carne alle potenze del territorio. Le offerte che servono a decorare le pietre sacre sono ritenute propiziatrici di buona caccia. Per raggiungere questo scopo gli Inuit, invece, ricorrono più spesso alla magia: incantesimi, talismani e amuleti. Nelle regioni artiche del Vecchio Mondo l'atteggiamento rituale assume più spesso il carattere di una supplica religiosa.

Le offerte più comuni nell'Eurasia settentrionale sono semplici pezzi di tabacco o di carne e, nelle occasioni più importanti, il sacrificio di una renna. I Saami, per esempio, facevano offerte di tabacco per assicurarsi una buona pesca quando passavano in barca accanto alle varie rocce sacre. Offrivano invece una renna agli dei e agli spiriti del luogo quando particolari ragioni (una malattia, un'epidemia diffusa tra le renne, il desiderio di veder aumentare le mandrie) lo rendevano necessario. Anche i Samoiedi e altri popoli artici della Siberia avevano le stesse usanze sacrificali, con la differenza che uccidevano anche i cani. Tanto i Saami quanto i Samoiedi possono anche consacrare animali alle potenze spirituali senza tuttavia ucciderli. Entrambe le popolazioni usano appendere una raffigurazione del Signore dei pesci al collo degli animali che vengono sacrificati a questo spirito. Anche i Tungusi del Nord celebrano regolari sacrifici ai diversi spiriti degli animali.

Lo sciamano funge spesso da guida nelle procedure cerimoniali, oppure da sacerdote nel sacrificio, soprattutto in caso di grandi offerte, in particolare quando per il regolare svolgimento delle cerimonie è necessaria la conoscenza precisa e sicura dello spirito destinatario. Lo sciamano ha un ruolo centrale in alcune occasioni rituali come le grandi cerimonie annuali. Appartiene a questa categoria la cerimonia che i Samoiedi celebrano in occasione del ritorno del sole dopo la lunghissima notte polare: si inscenano danze (del solo sciamano e di tutti gli uomini comuni) e si compiono guarigioni e divinazioni. Una cerimonia simile si celebra anche tra i Tungusi per accompagnare la ripresa della natura in primavera, la crescita e l'incremento degli animali e la buona sorte nella caccia. A questa cerimonia si collega una seduta sciamanica collettiva e l'investitura dei nuovi sciamani.

Le immagini di culto. Il culto delle pietre ha ovunque un ruolo di rilievo. I Saami, per esempio, collegano pietre dalla forma insolita, chiamate *seite*, agli spiriti che controllano gli animali della zona e i pesci delle acque dove è collocata la pietra. Anche i Samoiedi fanno offerte a simili divinità di pietra, e così pure fanno i Khanty, i Mansi, i Tungusi e gli Inuit. Sembra che in alcuni casi le pietre appaiano, almeno per un attimo, perfettamente identiche agli spiriti, anche se l'idea generale è che la pietra sia una rappresentazione dello spirito oppure gli serva semplicemente da abitazione. Il culto delle pietre è un'importante caratteristica della religione dei Saami. Come i Samoiedi, i Khanty e i Mansi, anch'essi bagnano le bocche degli idoli di pietra con il sangue delle renne che vengono a loro sacrificate.

Lo stesso tipo di offerta si ritrova tra i Tungusi e gli Iakuti all'interno del loro tipico culto del Signore della foresta. Questo particolare spirito è rappresentato da una figura umana intagliata nel tronco vivo di un albero. Anche altri popoli del settentrione, come i Saami, intagliano negli alberi figure del genere per simboleggiare gli spiriti.

L'usanza più comune, tuttavia, era quella di fabbricare rozze sculture lignee che rappresentano gli spiriti. Simili figure si ritrovano dalla Lapponia all'Alaska e in

tutta l'Eurasia settentrionale sono sorprendentemente simili: hanno la parte superiore appuntita e sono in genere senza braccia e talora decorate con segni di croce sul corpo. Presso i Khanty e i Samoiedi queste figure sono quasi sempre rivestite di abiti. Alcuni di questi idoli di legno sono collocati all'aperto, raccolti in gruppo; altri sono conservati normalmente nell'angolo più sacro della casa o della tenda e soltanto in particolari occasioni vengono portati all'esterno.

Anche nello sciamanismo siberiano, tra i Tungusi e i Dolgani, si ritrovano analoghe figure di legno. Per queste popolazioni esse rappresentano gli spiriti aiutanti dello sciamano, oppure l'albero che costituisce l'asse del mondo. Una fila costituita da sette o da nove di queste immagini lignee rappresenta i successivi livelli del cielo inferiore, dove l'anima dello sciamano (oppure il suo spirito custode) si riposa lungo il cammino verso il cielo. Spesso queste immagini vengono utilizzate per una sola seduta sciamanica e poi abbandonate.

Il cerimonialismo animale. Le attività di culto si concentrano soprattutto sul cerimonialismo animale, cioè sui riti collegati all'uccisione delle prede. A diverse specie animali viene riservata, dopo la caccia, una cerimonia di omaggio e di ringraziamento: le loro ossa, per esempio, vengono seppellite disponendole accuratamente in modo da riprodurre l'originaria struttura anatomica. In tutta l'area, inoltre, l'uccisione dell'orso produce una serie di riti del tutto particolari.

Grande attenzione, per esempio, viene riservata alle modalità del trasporto del corpo dell'orso, che viene trasferito fino al villaggio in un corteo che assomiglia a una processione, spesso con gli occhi bendati affinché non possa vedere i suoi uccisori e vendicarsi su di loro. Infine l'orso viene introdotto nella tenda attraverso l'ingresso sacro, quello collocato sul retro (queste porte o aperture sacre si ritrovano nelle abitazioni di tutta l'Eurasia settentrionale). Si prepara un pasto abbondante mentre coloro che hanno ucciso l'orso proclamano a gran voce la loro estraneità e accusano – al contrario – qualcun altro. Si invita l'orso a ricordarsi del rispetto e della gentilezza con cui è stato trattato e a riferirlo agli altri orsi nel mondo degli spiriti, così che anch'essi accettino di essere a loro volta uccisi. Le ossa dell'orso vengono accuratamente seppellite e il suo cranio viene collocato su un albero oppure in cima a un palo. Lo scopo della cerimonia è evidentemente quello di indurre altri animali della medesima specie a lasciarsi catturare e uccidere. Le dimensioni e la ferocia dell'orso hanno probabilmente condizionato la formazione di questo tipo di cerimonialismo tradizionale. [Vedi *ORSO, CERIMONIA DELL'*, vol. 2].

I popoli paleosiberiani e gli Inuit dell'Alaska rivolgevano la stessa attenzione alla balena. Gli Inuit celebravano ritualmente la balena morta per cinque giorni, un periodo perfettamente corrispondente a quello del lutto per un parente defunto. Gli Inuit dell'Alaska celebravano anche una festa delle vesciche, a dicembre, in cui le vesciche delle foche uccise durante l'anno venivano restituite al mare. Gli Inuit, così come in genere le popolazioni ugro-finniche, fanno una chiara distinzione tra ciò che appartiene alla terra e ciò che appartiene all'acqua: le ossa degli animali terrestri vengono lasciate sulla terra o seppellite; le ossa e le vesciche dei pesci e degli animali marini vengono gettate nell'acqua.

Si celebrano cerimonie rituali non soltanto per gli animali di cui ci si ciba, ma anche per quelli di cui si ha paura. I Koriak, per esempio, celebrano il lupo ucciso e danzano in suo onore, chiedendo contemporaneamente all'Essere supremo di non far arrabbiare il lupo. A questo stesso dio si sacrificano talora alcune renne, supplicandolo affinché non mandi i lupi ad attaccare le mandrie.

La profonda preoccupazione nei confronti degli animali e della loro caccia si riflette nell'enorme quantità di tabu che accompagna le varie fasi della caccia. Molte incisioni rupestri, inoltre, mostrano dei segni che uniscono la bocca e il cuore degli animali uccisi: tali segni sono stati interpretati come «linee della vita», a suggerire probabilmente il movimento dell'anima dell'animale.

Lo sciamanismo e le credenze sull'anima. Lo sciamanismo dei popoli artici viene trattato altrove [vedi *SCIAMANISMO IN SIBERIA E IN ASIA CENTRALE*]. Qui saranno proposte soltanto alcune rapide osservazioni critiche. Sembra che il grande sviluppo del rituale sciamanico che si riscontra nella Siberia meridionale sia in qualche modo attenuato nella regioni artiche più settentrionali. D'altro canto, a nord pare invece superiore l'intensità della *trance* estatica dello sciamano. Le regioni settentrionali e quelle meridionali differiscono anche per le credenze sull'anima che stanno alla base del complesso sciamanico. Come sempre quando abbiamo a che fare con un vero e proprio sciamanismo, si incontra una dualità tra un'anima libera (quella che agisce durante il sogno e la *trance* e che rappresenta l'uomo nella sua forma extracorporea) e l'anima (o le anime) del corpo (che tiene/tengono l'individuo in vita e cosciente durante la veglia). È appunto l'anima libera dello sciamano quella che, nel corso della *trance*, vola via per recuperare l'anima (dell'uno o dell'altro tipo) del malato, che si è allontanata dal suo corpo per dirigersi verso la Terra dei morti. Questa è in sintesi la credenza sull'anima e sulla malattia maggiormente diffusa tra i popoli artici. Tra i Tungusi e gli Iakuti più meridionali, tuttavia, le dottrine sull'anima sono assai più complesse: l'anima inviata dallo sciamano, per esempio, è in genere una delle sue anime corpo-

ree. E qui sta l'ovvia, basilare differenza tra i popoli artici e quelli siberiani.

Ma ci sono anche altre differenze. L'idea che lo sciamano sia posseduto durante la *trance* è molto diffusa nella Siberia meridionale e nella cultura della costa nordoccidentale americana, ma non è frequente tra i popoli artici. D'altra parte, cerimonie come quella della "tenda tremolante" (dove lo sciamano è legato nella sua tenda e rivestito di coperte, invoca i suoi spiriti per avere informazioni e agitandosi alla fine si libera dei legami) si possono incontrare tra i Samoiedi, gli Iakuti e gli Inuit (e anche tra gli Algonchini delle regioni più settentrionali). Rappresentazioni iconografiche di quelli che sembrano spiriti aiutanti a due teste si ritrovano in tutte le regioni artiche. La divinazione mediante il sollevamento di pesi è comune tra i Saami, i Tungusi e gli Inuit, e la scapulomanzia è documentata nella Siberia settentrionale, in Cina e tra gli Indiani di lingua algonchina dell'America nordorientale. Meno sicuro è che il principale spirito custode degli Iakuti e dei Dolgani, la Madre degli animali, derivi da influenze nordiche. Difficile è raggiungere conclusioni sicure, infine, a proposito di altri elementi di probabile origine artica e, in ultima analisi, risalenti al Paleolitico, come il tamburo dello sciamano e i disegni che su di esso sono tracciati.

L'aldilà. Diversamente dalla maggior parte dei popoli cacciatori, i popoli del Nord generalmente credono che il Regno dei morti abbia una collocazione sotterranea. I Khanty pensano che il mondo delle ombre si trovi nei pressi della foce del fiume Ob e che sia caratterizzato da freddo intenso, dal buio eterno, dalla fame e dal silenzio. I Tungusi guardano all'aldilà con maggiore ottimismo: gli abitanti di quel mondo vivono in tende di corteccia di betulla, cacciano, vanno a pesca e allevano le renne nella foresta. Per gli Inuit centrali e orientali, infine, il Regno dei morti coincide con la dimora di Sedna, collocata in fondo al mare. Non è certo luminoso, ma almeno è sopportabile. In genere coloro che hanno subito una morte violenta vanno in cielo; tra i Chukchi e gli Inuit, per esempio, i defunti di questo genere si manifestano ai viventi in occasione delle aurore boreali. Spesso l'aldilà viene concepito come perfettamente contrario, sotto ogni aspetto, al mondo dei vivi: quando sulla terra è giorno, per esempio, laggiù è notte.

Pare che alcune popolazioni paleosiberiane conoscessero due Terre dei morti, l'una sotterranea e l'altra collocata in cielo o all'orizzonte. Forse queste vaghe notizie testimoniano l'esistenza di una concezione dell'aldilà originariamente orientata verso il cielo, ma poi modificata per effetto di successive influenze meridionali.

I miti. Alcuni miti e alcune leggende hanno una notevole diffusione lungo tutta la costa artica, come quelli della «donna orso» o del «ritorno in vita dell'animale con il membro mancante». Molti miti di origine meridionale sono stati integrati negli schemi mitici locali, come quelli relativi al «tuffatore cosmogonico» e al diluvio. Alcuni racconti parlano dell'origine delle stelle, dei primi sciamani o di animali soprannaturali. Molto diffuso è il mito che narra del cervo (o dell'alce) cosmico, che compare nel cielo notturno nella costellazione dell'Orsa maggiore. Questo personaggio ruba il sole, che però gli viene poi sottratto da una lepre, la quale infine restituisce agli uomini la luce celeste. Tra i Tungusi questa narrazione mitica è collegata alle cerimonie di primavera a cui si è accennato prima.

I popoli paleosiberiani condividono con gli Indiani dell'America settentrionale la figura mitologica di un trickster-eroe culturale. Il suo nome è Corvo, o Grande Corvo tra gli Indiani nordoccidentali, e si manifesta in forma di uomo oppure di uccello. Per i Koriak il Grande Corvo ha creato la terra, le ha concesso la luce e ha creato gli animali. È l'antenato degli uomini e il primo sciamano. Si tratta della divinità più importante, anche se esiste un vago dio cielo, di fatto un *deus otiosus*, che coincide con l'alba e rappresenta anche l'universo. Il Grande Corvo è un trickster che agisce in modo anomico, osceno e senza scrupoli e domina l'intero repertorio mitologico.

La storia delle religioni artiche. In assenza di fonti scritte affidabili, assai poco si conosce sugli sviluppi delle religioni nella regioni artiche. Qualche indicazione proviene dallo studio della storia delle popolazioni che vivono in quell'area (che gli studiosi sovietici chiamavano «etnogenesi»).

Come si è già detto, le culture delle regioni artiche sono ciò che rimane di una antichissima cultura di cacciatori, risalente probabilmente al Paleolitico e diffusa nelle terre più settentrionali dei tre continenti. Queste culture conservano alcune concezioni religiose e alcune usanze di caccia che sono altrove scomparse o hanno subito, per esempio nelle società pastorali e agricole più meridionali, radicali trasformazioni. Le popolazioni ugro-finniche e quelle paleosiberiane hanno maggiormente conservato il loro patrimonio arcaico. Gli Inuit, invece, rappresentano una fase culturale più avanzata, che ha le sue radici nelle culture di pescatori circumpacifiche. Il loro originario rapporto con il Vecchio Mondo si evidenzia nelle forme delle loro raffigurazioni artistiche degli animali, che si ispirano chiaramente a quelle diffuse nelle steppe eurasiatiche di due o tremila anni fa. Gli Inuit appartengono alla cultura dei cacciatori artici da un punto di vista ecologico, ma soltanto in parte da quello storico. Perciò si differenziano notevolmente dagli altri popoli artici dal punto di vista delle credenze religiose. Evidentemente la cultura dei pesca-

tori delle regioni circumpacifiche ha avuto un considerevole impatto sulla cultura e sulla religione paleosiberiane.

All'altra estremità dell'Artide, i Saami furono invece influenzati dai loro vicini Scandinavi, prima dall'antica religione norrena, poi dal Cristianesimo. Il nomadismo legato all'allevamento della renna si sviluppò in epoca ormai cristiana senza modificare in modo profondo l'antica religione dei Saami.

Nella Siberia artica le innovazioni sono sempre venute dal meridione. Dapprima la cultura materiale e la religione furono influenzate da ondate culturali provenienti dal Vicino Oriente e dalla Cina: da questi influssi deriva probabilmente la collocazione sotterranea del Regno dei morti. In un secondo momento, con il movimento verso settentrione dei Tungusi e degli Iakuti, si realizzò nella regione artica un grande cambiamento culturale. I Tungusi, per esempio, provenendo dall'area del lago Bajkal, lentamente soppiantarono o incorporarono varie tribù paleosiberiane, come gli Jukaghiri. Essi furono probabilmente i maggiori artefici della diffusione dell'allevamento delle renne (sembra che il nomadismo legato all'allevamento della renna su larga scala non si sia sviluppato prima del XVIII secolo). L'introduzione dell'allevamento della renna nella regione artica non cambiò in modo sostanziale le religioni tradizionali, ma introdusse alcuni nuovi spiriti, come il Signore della renna addomesticata. La costante dipendenza economica dalla caccia e dalla pesca ha probabilmente rallentato lo sviluppo di una religione influenzata da una civiltà puramente nomadica. D'altra parte i Tungusi furono, con ogni probabilità, lo strumento della diffusione nelle regioni settentrionali delle forme più intense di sciamanismo, quelle che risentono di influenze buddhiste e di pratiche estatiche di origine tibetana.

L'influenza meridionale si fece ancora più forte con l'arrivo dalla Mongolia degli Iakuti, allevatori di cavalli, probabilmente in epoca medievale. Gli Iakuti, discendendo verso nord lungo la valle del fiume Lena, rimpiazzarono alcuni gruppi dispersi di Tungusi e in parte assorbirono la popolazione originaria. L'influsso dei Tungusi e degli Iakuti provocò nelle regioni settentrionali quello che è stato chiamato «il *gap* siberiano», una sorta di spazio vuoto tra le culture ugro-finniche più antiche, a occidente, e le culture paleosiberiane, a oriente. Questo vuoto è facilmente osservabile proprio nel campo della religione, dove il pensiero e la pratica dei Tungusi e degli Iakuti rappresentano forme assai più complesse e sviluppate.

[Per approfondimenti su specifiche tradizioni artiche, vedi *INUIT, RELIGIONE DEGLI*; *SAAMI, RELIGIONE DEI*; e *SAMOIEDI, RELIGIONE DEI*].

BIBLIOGRAFIA

Il concetto stesso di area culturale artica si deve ad A. Byhan, *Die Polarvölker*, Leipzig 1909. Per una rassegna di carattere archeologico cfr. G. Gjessing, *Circumpolar Stone Age*, København 1944. Breve presentazione delle caratteristiche generali di alcune culture artiche in N.H.H. Graburn e B.St. Strong, *Circumpolar Peoples. An Anthropological Perspective*, Pacific Palisades/Cal. 1973, opera che fornisce anche eccellenti riferimenti bibliografici. Varie questioni legate alla cultura artica sono trattate in G. Berg (cur.), *Circumpolar Problems*, Oxford 1973; e inoltre nel periodico «Arctic Anthropology».

Sui popoli artici siberiani e le loro culture cfr. M.G. Levin e L.P. Potapov (curr.), *The Peoples of Siberia*, Chicago 1964; e G. Ränk, *Völker und Kulturen Nordeurasiens*, in E. Thurnher (cur.), *Handbuch der Kulturgeschichte*, Frankfurt 1968.

Sulle religioni artiche, considerate in modo del tutto autonomo, cfr. I. Paulson, *Les religions des peuples arctiques*, in H.-Ch. Puech (cur.), *Histoire des religions*, Paris 1976, III.2, 887-955 (trad. it. *Le religioni dei popoli artici*, in H.-Ch. Puech (cur.), *Storia delle religioni*, Bari 1978, XVIII.2, 333-99). Analizzate, invece, all'interno delle religioni nordiche: U. Holmberg (Harva dal 1928), *Finno-Ugric, Siberian*, Boston 1927 (The Mythology of All Races, 4); Uno Harva, *Die religiösen Vorstellungen der altaischen Völker*, Helsinki 1938; e I. Paulson, Å. Hultkrantz e K. Jettmar (curr.), *Die Religionen Nordeurasiens und der amerikanischen Arktis*, Stuttgart 1962. Molto materiale riguardante le religioni artiche si trova in M. Eliade, *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Paris 1951, 2ª ed. riv. e ampl. 1968 (trad. it. *Lo sciamanismo e le tecniche dell'estasi*, Roma 1974); H.N. Michael (cur.), *Studies in Siberian Shamanism*, Toronto 1963; V. Diószegi (cur.), *Glaubenswelt und Folklore der sibirischen Völker*, Budapest 1963; V. Diószegi e M. Hoppál (curr.), *Shamanism in Siberia*, Budapest 1978; e M. Hoppál (cur.), *Shamanism in Eurasia*, I-II, Göttingen 1984. Ancora valido dal punto di vista storico-religioso, anche se datato, è il classico M.A. Czaplicka, *Aboriginal Siberia*, Oxford 1914.

Per una analisi della diffusione dei caratteri religiosi artici cfr. Å. Hultkrantz, *North American Indian Religions in a Circumpolar Perspective*, in P. Hovens (cur.), *North American Indian Studies*, Göttingen 1981; e anche R.H. Lowie, *Religious Ideas and Practices of the Euroasiatic and North American Areas*, in E.E. Evans-Pritchard et al. (curr.), *Essays Presented to C.G. Seligman*, London 1934. Altri lavori su singoli aspetti delle religioni artiche: A.I. Hallowell, *Bear Ceremonialism in the Northern Hemisphere*, in «American Anthropologist», 28 (1926), pp. 1-175; U. Holmberg, *Über die Jagdriten der Nördlichen Völker Asiens und Europas*, in «Journal de la Société Finno-Ougrienne», 41 (1925), pp. 1-53: Eveline Lot-Falck, *Les rites de chasse chez les peuples sibériens*, Paris 1953; B. Mundkur, *The Bicephalous «Animal Style» in Northern Eurasian Religious Art and Its Western Hemispheric Analogues*, in «Current Anthropology», 25 (1984), pp. 451-82; G. Hatt, *Asiatic Influences in American Folklore*, København 1949; G. Ränk, *Die heilige Hinterecke im Hauskult der Völker Nordosteuropas und Nordasiens*, Helsinki 1949 (che tratta dell'«angolo sacro» nelle abitazioni delle regioni artiche).

ÅKE HULTKRANTZ

Storia degli studi

Le religioni artiche sono state oggetto di ricerca da parte di studiosi di molti Paesi, in particolare di quei Paesi in cui quelle religioni sono state praticate: Danimarca per gli Inuit della Groenlandia; Norvegia, Svezia e Finlandia per i Saami; l'allora Unione Sovietica per i popoli dell'Eurasia settentrionale; Stati Uniti e Canada per gli Inuit e gli Indiani dell'estremo Nord americano. Per questo motivo nella ricerca sono state coinvolte tradizioni di studio e presupposti metodologici assai differenti. A lungo lo studio delle religioni artiche è stato subordinato alla ricerca di tipo etnografico, rivolta all'analisi delle popolazioni e delle loro culture: ciò è accaduto soprattutto nell'Unione Sovietica. Fino alla fine del XIX secolo le informazioni sulle religioni artiche provenivano in gran parte da racconti di viaggio e da monografie sulle singole popolazioni, ma in seguito si è cominciato a studiare in modo specifico ciascun particolare elemento delle religioni artiche, come per esempio lo sciamanismo. Fino all'inizio del secolo scorso, tuttavia, è mancata la chiara percezione delle connessioni tra le varie religioni artiche.

Lo sviluppo degli studi sulle regioni circumpolari. All'inizio del XX secolo gli studiosi si sono resi conto delle grandi somiglianze che legavano tra loro le culture artiche siberiane e canadesi. Era l'epoca in cui dominava la teoria secondo la quale l'ambiente geografico determina necessariamente gli sviluppi culturali delle società, per cui il clima estremo delle regioni artiche suggerì una interpretazione di tipo «ambientalista» delle loro culture. Pioniere di questo approccio fu Arthur Byhan, autore del classico *Die Polarvölker* (1909), che raccolse moltissimo materiale religioso da tutta l'area artica, interpretando quasi tutte le manifestazioni religiose come reazione alla pressione e alla suggestione dell'ambiente dei territori artici. La sua analisi certamente non è del tutto corretta, ma ebbe il merito di collocare opportunamente i dati culturali e religiosi nel loro contesto ambientale.

Il suo esempio fu ampiamente seguito: pur con diverse sfumature, l'interpretazione di tipo «ambientalista» delle religioni artiche è infatti presente negli scritti di Waldemar Bogoraz, Maria Antonina Czaplicka, Kai Birket-Smith, Darrill Forde e Åke Ohlmarks. Anch'io ho contribuito a sviluppare, anche se in una forma modificata, più sensibile a problematiche di tipo ecologico, la tesi dell'impatto ambientale su queste religioni. [Vedi *ECOLOGIA E RELIGIONE*, vol. 5].

La maggior parte degli antropologi e degli etnologi, invece, ha privilegiato una analisi di tipo storico-culturale, secondo la quale tutte le culture artiche sono collegate tra loro, sulla base di un unitario movimento di diffusione oppure sulla base dell'eredità comune da una antichissima base arcaica. Questo approccio si deve all'antropologo americano Franz Boas, che per primo pose in comparazione il patrimonio mitologico delle popolazioni paleosiberiane e quello degli Indiani dell'America nordoccidentale. Egli concluse affermando la realtà di una comunicazione diretta tra America settentrionale e Asia settentrionale. Questa prospettiva fu in seguito approfondita da altri studiosi di impianto diffusionista, soprattutto austriaci e danesi.

Wilhelm Schmidt, il maestro della scuola di Vienna che propose la teoria dei «cicli culturali», ipotizzò l'esistenza nelle regioni artiche di una «cultura primordiale» (*Urkultur*) che, sebbene in qualche modo dissolta, si sarebbe in parte conservata tra i Samoiedi, i Koriak e i cosiddetti Inuit del caribù. Padre Schmidt individuò anche alcuni elementi religiosi condivisi da alcune «popolazioni primordiali» (*Urvölker*) nordamericane e da alcune popolazioni delle regioni artiche, come per esempio il mito del «tuffatore cosmogonico», l'associazione del dio sommo con l'arcobaleno, il dualismo tra spiriti del tuono e spiriti dell'acqua, il fuoco sacro. Perciò egli concluse ipotizzando l'esistenza di una comune cultura primordiale artico-nordamericana, le cui idee e usanze religiose sarebbero state formate in un unico crogiuolo.

Il quadro generale dello sviluppo storico proposto da Padre Schmidt è ormai confutato, ma la sua ricostruzione di un'area culturale e religiosa artica poggia ancora su basi solide. Le ricerche di etnologi danesi come Gudmund Hatt e Kai Birket-Smith hanno, per esempio, confermato la connessione fra tutte le culture artiche circumpolari. Hatt ha mostrato la diffusione di alcuni miti e di alcuni racconti popolari nelle regioni artiche della Siberia e dell'America settentrionale. Robert H. Lowie, Francis Lee Utley e io abbiamo avanzato l'ipotesi di probabili contatti storici, in campo religioso e mitologico, che avrebbero collegato i Saami con gli abitanti dell'estremo Nord americano. Anche gli archeologi hanno largamente contribuito alle ricerche sulla diffusione delle idee religiose nella regione artica: Gutorm Gjessing, per esempio, studiando le incisioni rupestri, ha comparato alcuni elementi costanti (come la cosiddetta linea della vita) che caratterizzano indifferentemente le produzioni artistiche delle regioni artiche dell'Est e dell'Ovest.

Tutte queste ricerche di impostazione storica hanno privilegiato un approccio di tipo diffusionista. Molto poco è stato fatto, invece, all'interno dell'altra modalità di indagine storica, la ricerca di un eventuale patrimonio comune. A. Irving Hallowell, per esempio, ha suggerito la possibilità che il cerimonialismo legato all'orso abbia avuto la sua origine all'interno della più ampia

cultura dei cacciatori del Paleolitico eurasiatico. La sua diffusione nelle regioni circumpolari, quindi, sarebbe in buona parte l'eredità di un contesto che doveva essere un tempo assai più ampio. Ma non soltanto le culture dei cacciatori delle regioni artiche, ma anche quelle dell'America settentrionale e perfino di quella meridionale appaiono il risultato di questa antichissima cultura originaria, come Boas e, in particolare, Erland Nordenskiöld hanno dimostrato. Mircea Eliade, infine, ha notato come gli elementi di un unico e identico complesso sciamanico si possano incontrare dall'Alaska alla Terra del Fuoco: chiunque ponga in comparazione lo sciamanismo dei Mapuche del Cile con quello siberiano noterà numerosi ed evidenti punti di contatto. Vista in questa prospettiva, la religione di tutte le popolazioni di cacciatori dell'America appare un'estensione delle religioni delle regioni artiche.

Alcuni studiosi hanno cercato di cogliere i principali mutamenti intervenuti nel corso dello sviluppo delle religioni artiche. Escludendo le prime teorie di stampo evoluzionistico, le ricerche si sono poi concentrate sull'interpretazione del cerimonialismo animale e dello sciamanismo. Le cerimonie connesse con le ossa degli animali uccisi sono state in genere interpretate come riti di sepoltura e di rinascita/rinnovamento. Alcuni autori sono tuttavia di diverso avviso: Alexander Gahs e Wilhelm Schmidt, per esempio, hanno interpretato questi riti come offerte (*Primitialopfer*) rivolte all'Essere supremo o alle sue manifestazioni in altri Esseri soprannaturali, come il Signore degli animali. Per quanto questa opinione rimanga piuttosto isolata, non c'è dubbio che presso i Samoiedi, i Tungusi e i Koriak taluni rituali associati agli animali, in particolare alla renna, hanno un evidente carattere di sacrificio: i Tungusi, per esempio, sacrificano regolarmente le renne agli spiriti delle foreste. Karl Meuli pensò che l'antico cerimonialismo animale legato alle culture dei cacciatori sia stato in seguito modificato alla luce della nuova ideologia del sacrificio caratteristica delle culture nomadi legate alla renna: l'animale, con i suoi tipici riti di rigenerazione, sarebbe stato trasformato in sacrificio rivolto alle potenze soprannaturali. Sopravviveva soltanto il cerimonialismo legato all'orso, mantenendo la sua centralità e la sua importanza in tutte le culture nomadi dell'estremo Nord, come hanno dimostrato le ricerche di Hans-Joachim Paproth.

Le ricerche rivolte ad aree particolari. All'interno della vastissima area abitata dalle popolazioni artiche, numerosi autori hanno rivolto il loro interesse a oggetti di indagine settoriali, addirittura a singole popolazioni. Partendo da punti di vista talora assai limitati, hanno tuttavia sovente raggiunto conclusioni che si adattano all'intera regione circumpolare o a gran parte di essa, anche se in genere le loro reali intenzioni erano quelle – del tutto modeste – di illustrare i singoli sistemi religiosi o anche soltanto alcuni tratti specifici di quei sistemi. Di solito si distinguono, all'interno delle regioni artiche, tre principali aree particolari di indagine, che vengono opportunamente trattate in modo separato: l'area dei Saami, l'area dell'Eurasia settentrionale e l'area degli Inuit.

L'area dei Saami. Le analisi scientifiche sulla religione dei Saami basate sulle fonti antiche (erano rimaste alcune tracce, mescolate a materiali folclorici) cominciarono verso la fine del XIX secolo. A quell'epoca studiosi come J.A. Friis, Gustaf von Düben, Johan Fritzner e altri cominciarono a ridurre a sistema le credenze religiose dei Saami. L'interesse verso i possibili contributi che la conoscenza della religione dei Saami poteva fornire per la comprensione della religione scandinava – una prospettiva introdotta da Fritzner – fu più tardi sviluppato da studiosi come Axel Olrik, Kaarle Krohn e Wolf von Unwerth. L'idea di base era che la religione dei Saami fosse in gran parte ispirata al pensiero scandinavo e conservasse caratteristiche della più antica religione scandinava. Negli anni '20 cambiò radicalmente la prospettiva, perché la religione dei Saami cominciò a essere collegata alle credenze e ai culti ugro-finnici e artici. Uno Holmberg (successivamente Harva) e Björn Collinder inaugurarono questa nuova fase della storia degli studi. Da allora moltissimi autori, tra cui ricordiamo soltanto Ernst Manker, Ernst Emsheimer, Gustav Ränk, T.I. Itkonen, Olof Pettersson, Hans Mebius, Nils Storå e Louise Bäckman, hanno cercato di individuare collegamenti tra la religione dei Saami e le altre religioni delle regioni artiche e dell'Eurasia settentrionale.

L'area dell'Eurasia settentrionale. I primi resoconti sui popoli «primitivi» dell'Impero russo e sulle loro usanze religiose risalgono al XVII e XVIII secolo. Ricerche più sistematiche furono intraprese nel XIX secolo, quando Mathias Alexander Castrén studiò le popolazioni di lingua finlandese; Bernhardt Munkácsi i Mansi; Castrén, Otto Finsch e V.V. Radlov i Samoiedi; W.L. Sieroszewski e Radlov gli Iakuti; Leopold von Schrenk gli Eveni (una popolazione tungusa orientale). Questi resoconti sono tuttora dei classici e costituiscono ancora validi punti di riferimento. I soli studi che ponevano in comparazione elementi comuni appartenenti a diverse culture riguardavano la cerimonia dell'orso (N.M. Yadrintzeff) e lo sciamanismo.

L'inizio del XX secolo vide ancora la pubblicazione di monografie dedicate a singole popolazioni. Waldemar Bogoraz e Waldemar Jochelson pubblicarono rispettivamente eccellenti studi sui Chukchi e sui Koriak, che contengono importanti osservazioni sulla loro vita religiosa. Jochelson pubblicò anche un libro su quanto si

era conservato della religione degli Jukaghiri. Leo Sternberg, per parte sua, fece avanzare la nostra conoscenza sulle usanze religiose delle popolazioni dell'Amur e di Shakalin. Alcuni studiosi finlandesi svilupparono l'interesse per i popoli artici che era cominciato con Castrén: Toivo Lehtisalo e Kai Donner studiarono sul campo i Samoiedi; K.F. Karjalainen studiò i Khanty (Ostiachi).

Dopo la rivoluzione del 1917 molti studiosi sovietici hanno condotto importantissime ricerche di tipo etnografico, sempre, tuttavia, condizionate da preconcetti marxisti ed evoluzionistici: ciò ha in genere condizionato negativamente l'interpretazione degli elementi religiosi (in particolare dello sciamanismo). Poche di queste opere sono state tradotte in lingue occidentali. Tra i contributi più importanti per lo studio degli argomenti religiosi ricordiamo quelli di N.A. Alekseev sugli Iakuti, di A.F. Anisimov sui Tungusi, di A.A. Popov sui Samoiedi e sugli Iakuti, di E.D. Prokofyeva sui Samoiedi e di G.M. Vasilevich sui Tungusi.

Se si esclude lo sciamanismo, si può affermare che in generale gli studiosi sovietici hanno trascurato gli studi di tipo comparativo su tematiche religiose. Come eccezioni ricordiamo qualche lavoro sul culto della Dea madre e sul totemismo e l'importante volume di Dmitri K. Zelenin sugli *ongon*, gli idoli che raffigurano uomini o animali. Lamenta la scarsità di studi sovietici sui paralleli etnografici nell'area artica I.S. Gurvich in un articolo del 1979.

Le ricerche principali sulle religioni ugro-finniche e della Siberia settentrionale si devono a studiosi non russi, come M.A. Czaplicka, Uno Holmberg Harva, Wilhelm Schmidt, Ivar Paulson e Gustav Ränk. Altre analisi comparative si devono ad Adolf Friederich (sulle credenze relative a ossa e a scheletri), ad Alexander Gahs (sulle offerte di ossa), a Eveline Lot-Falck (sui rituali di caccia), a Josef Haekel (sul culto degli idoli e sul totemismo), a Gustav Ränk (sui culti relativi a casa e famiglia), a Ivar Paulson (sul concetto di anima, sul Signore degli animali, sui riti che utilizzano le ossa, sugli idoli domestici), a Horst Nachtigall (sulle usanze relative alla sepoltura) e infine a Ivan A. Lopatin (sul culto dei morti). Vanno qui ricordati anche quei lavori di studiosi sovietici a cui si è accennato prima: lo studio sugli idoli di Zelenin, quelli sul totemismo di A.M. Zolotarev e la ricerca sulla cosmologia di Anisimov.

I collegamenti nel campo della religione tra le culture della Siberia settentrionale, delle regioni artiche e della costa nordoccidentale dell'America settentrionale furono messi in luce alla fine del XIX secolo dalla spedizione Jesup, finanziata dal Museum of Natural History di New York (spedizione che aveva come direttore Boas e, tra i suoi membri, alcuni studiosi russi come Bogoraz e Jochelson). Dopo la rivoluzione del 1917, tuttavia, gli studiosi sovietici trascurarono di fatto questa tematica dei collegamenti etnologici su base intercontinentale, tematica che coinvolge evidentemente anche la questione delle relazioni nel campo delle religioni.

L'area degli Inuit. Sugli Inuit della Groenlandia circolavano importanti informazioni nell'ambiente culturale danese già nel corso del XVIII secolo. Vere e proprie ricerche sul campo cominciarono però soltanto nel XIX secolo, quando studiosi danesi come Gustav Holm e H. Rink descrissero nei dettagli la religione degli Inuit della Groenlandia orientale. All'estremo opposto dell'area degli Inuit, nell'Alaska meridionale (che a quel tempo faceva parte dell'Impero russo), più o meno nello stesso periodo il finlandese H.J. Holmberg raccolse le credenze religiose degli Inuit e degli Indiani. Verso la fine del secolo si impone la ricerca antropologica americana con Franz Boas, a cui si deve una importantissima monografia sugli Inuit centrali, e con A.L. Kroeber, che si occupò degli Inuit dello stretto di Smith.

Il XX secolo vede un fiorire di studi sulla religione degli Inuit, quasi tutti di studiosi danesi. Knud Rasmussen, per esempio, ha coperto tutta l'area degli Inuit con le sue approfondite analisi del loro pensiero religioso, in particolare degli Inuit polari, centrali e della Groenlandia. William Thalbitzer ha scritto su credenze, miti e culti degli abitanti della Groenlandia, Erik Holtved sugli Inuit polari e Kai Birket-Smith sugli Inuit del caribù e i Chugach dell'Alaska. Importanti punti di riferimento, tra gli studiosi americani, sono Diamond Jenness, che si è occupato degli Inuit del rame, e Margaret Lantis, che si è dedicata al cerimonialismo degli Inuit dell'Alaska. Come si è già detto, gli studiosi danesi hanno quasi sempre interpretato la diffusione circumpolare di alcune caratteristiche culturali e religiose alla luce dei materiali tipici dell'area degli Inuit.

BIBLIOGRAFIA

Per una interpretazione di tipo «ambientalista» delle religioni delle regioni circumpolari cfr. M.A. Czaplicka, *The Influence of Environment upon the Religious Ideas and Practices of the Aborigines of Northern Asia*, in «Folklore», 25 (1914), pp. 34-54. Su una analisi eco-religiosa si basa Å. Hultkrantz, *Type of Religion in Arctic Hunting Cultures*, in H. Hvarfner (cur.), *Hunting and Fishing*, Luleå 1965.

I diversi approcci metodologici alla diffusione e alla storia delle religioni dell'area artica sono discussi in molti dei lavori citati nella Bibliografia del precedente articolo di *Panoramica generale*. Si aggiunga W. Bogoraz, *Elements of the Culture of the Circumpolar Zone*, in «American Anthropologist», 31 (1929), pp. 579-601; e G. Hatt, *North American and Eurasian Culture Connections*, in S.J. Cook (cur.), *Proceedings of the Fifth Pacific*

Science Congress, Toronto 1934. Cfr. infine anche lo studio di I.S. Gurvich citato sopra.

Studi specifici sui mutamenti e gli sviluppi nel campo delle religioni artiche sono, tra gli altri, W. Schmidt, *Der Ursprung der Gottesidee*, I-XII, Münster 1912-1955, III e VI; e K. Meuli, *Griechische Opferbräuche*, in O. Gigon et al. (curr.), *Phillobolia für Peter von der Mühll zum 60. Geburtstage*, Basel 1946. Sullo sviluppo della cerimonia dell'orso cfr. Hans-Joachim Paproth, *Studien über das Bärenzeremoniell*, I, Uppsala 1976.

Resoconti riassuntivi delle pubblicazioni accademiche sulla religione e il folclore dei Saami sono stati pubblicati, fino al 1950, in «The Journal of the Royal Anthropological Institute»: K. Bergsland e R. Christiansen, *Norwegian Research on the Language and Folklore of the Lapps*, in «The Journal of the Royal Anthropological Institute», 80 (1950); e Å. Hultkrantz, *Swedish Research on the Religion and Folklore of the Lapps*, in «The Journal of the Royal Anthropological Institute», 85 (1955). Libri e articoli successivi sull'argomento sono indicati in Å. Hultkrantz e Louise Bäckman, *Studies in Lapp Shamanism*, Stockholm 1978.

Mancano, invece, simili resoconti sulle ricerche scientifiche nella Russia zarista e sovietica, tranne che per gli studi sullo sciamanismo. Alcune analisi sugli studi sovietici si trovano in I.S. Gurvich, *An Ethnographic study of Cultural Parallels among the Aboriginal Populations of Northern Asia and Northern North America*, in «Arctic Anthropology», 16 (1979), pp. 32-38. Le ricerche generali sull'area di Uno Holmberg Harva e Ivar Paulson contengono notazioni introduttive ma nulla più. Lo studioso dovrà rivolgersi a singoli libri e articoli, per la maggior parte in russo (soltanto pochissimi in lingue occidentali grazie a studiosi residenti nell'Europa occidentale e in America). Manca ancora una sistematizzazione scientifica di queste pubblicazioni.

Lo stesso si può dire per le sparse pubblicazioni sulla religione degli Inuit. Non si è ancora realizzato un contributo di sintesi generale; cfr. tuttavia, almeno, I. Paulson, Å. Hultkrantz e K. Jettmar (curr.), *Les Religions arctiques et finnoises*, Paris 1965, spec. pp. 346ss. (ed. or. *Die Religionen Nordeurasiens und der amerikanischen Arktis*, Stuttgart 1962).

ÅKE HULTKRANTZ

ARTÙ, RE. Secondo la tradizione, Artù era un re britanno del VI secolo, ma la discussione sulle origini di Artù è assai annosa. Egli è l'eroe o, più tardi, la figura centrale di un vasto *corpus* letterario, in buona misura ciclico, attestato nella maggior parte delle lingue europee occidentali, ma particolarmente in francese, tedesco, inglese e gallese medievali. Artù è sistematicamente rappresentato in qualità di sovrano britanno, e non vi sono dubbi che le sue origini debbano essere ricercate nelle antiche fonti gallesi e, in misura minore, nella letteratura bretone e cornica.

Le prove che attestano l'esistenza storica della figura di Artù, tuttavia, sono povere e difficili da valutare. Il cinquantaseiesimo capitolo della *Historia Brittonum* (IX secolo), di solito attribuita a un certo Nennio, lo colloca nel contesto del primo periodo degli attacchi alla Britannia da parte di invasori germani, nella seconda metà del V secolo, ed elenca dodici delle sue famose vittorie. La cronaca ora nota come *Annales Cambriae* registra come vittoria arturiana, all'anno 518, la battaglia di Badon, probabilmente la stessa che chiude la lista di Nennio, e al 539 la battaglia di Camlan, nella quale Artù e Medrawd persero la vita (Medrawd, il Mordred di Geoffrey di Monmouth, è il nipote traditore di Artù, colpevole di aver rapito Ginevra e trascinato Artù alla catastrofica battaglia finale di Camlan). Le considerazioni di Nennio e le annotazioni della cronaca derivano probabilmente da una stessa fonte britanna settentrionale databile all'VIII secolo e costituiscono le testimonianze più antiche dell'esistenza storica di Artù. Sebbene i luoghi ai quali la lista delle battaglie fa riferimento non possano essere rintracciati con certezza, e anzi non tutti siano associabili alla figura di Artù, tuttavia essi costituiscono tutto quel che resta di un poema gallese anteriore al IX secolo che conteneva un catalogo di alcune vittorie tradizionalmente attribuite a tale sovrano. Insieme alla citazione di Artù contenuta in un altro poema gallese, il *Gododdin*, proveniente dalla Britannia settentrionale, queste prime allusioni consentono di intravedere l'evoluzione della figura di un capo britanno del V secolo in eroe popolare. (La citazione presente nel *Gododdin* risale a un periodo compreso tra il VI e il IX secolo e non può essere datata con maggiore certezza). L'autore britanno Gildas, tuttavia, che scrisse intorno al 540, non menziona Artù sebbene celebri la battaglia di Badon; neppure altre importanti fonti storiche, come la *Cronaca anglosassone* o Beda, vi fanno riferimento, cosicché è pur lecito nutrire qualche dubbio sulla sua effettiva esistenza storica.

Le storie di Artù, come molte altre leggende eroiche della Britannia settentrionale, vennero riambientate nel Galles del primo Medioevo e divennero estremamente popolari anche prima che l'arrivo dei Normanni, nell'XI secolo, aprisse loro la via a divenire una delle componenti principali della letteratura cavalleresca dell'Europa occidentale. I poemi gallesi anteriori al 1100, le *mirabilia* narrate nella *Historia Brittonum* e il materiale contenuto in alcune vite dei santi dei secoli XI e XII testimoniano tutti la presenza di vari racconti incentrati sulla figura di Artù ed evidenziano il fatto che questo eroe andava attraendo a sé leggende ed eroi appartenenti ad altri cicli. Gli studiosi del XIX secolo tentarono di interpretare questo materiale in termini di mitologia solare e di carattere mitologico dell'eroe culturale; sebbene questo approccio sia ormai screditato a fronte della natura delle testimonianze storiche, si potrebbe ben vedere Artù, se non come figura mitologica, almeno co-

me personaggio di origine romanzesca, folclorica. Nelle *mirabilia* di Nennio, Artù e il suo cane Cabal cacciano il cinghiale Porcum Troit, storia che viene assai più sviluppata dal racconto gallese dell'XI secolo *Culhwch e Olwen*, nel quale le storie di Artù sono già state associate a elementi topografici. Certi poemi contenuti ne *Il libro nero di Carmarthen* e ne *Il libro di Taliesin*, entrambi del XIII secolo, ritraggono Artù come il capo di una banda di famosi guerrieri, i più importanti tra i quali sono Cei e Bedwyr, che combattono contro mostri, streghe e giganti, e che conducono una disastrosa spedizione nell'altro mondo per liberarvi un prigioniero. La *Vita di San Gildas*, del XII secolo, presenta la storia del rapimento della moglie di Artù da parte di Melwas e del suo imprigionamento nell'Isola di Vetro (Glass Island), poi evemerizzata in Glastonbury. Questi sono gli elementi, insieme con i nomi di persona, che sembrano costituire lo strato più antico della leggenda arturiana e che ricompariranno modernizzati in tutte le forme più tarde.

Oltre alla morte di Artù nella battaglia di Camlan, vi sono molte altre versioni della sua fine. Una, che vanta attestazioni precoci, è quella del suo trasferimento nell'isola di Avalon, dove sarebbe stato guarito dalle ferite e dove avrebbe atteso il momento del suo ritorno. Alla fine del XII secolo i monaci di Glastonbury dichiararono di aver scoperto nella loro abbazia le tombe di Artù e di sua moglie, ma, a quanto pare, questa versione dei fatti non trovò mai il consenso popolare. Il ruolo di Artù in qualità di eroe atteso perdurò come elemento politicamente efficace per tutto il Medioevo presso le popolazioni celtiche di Galles, Cornovaglia e Bretagna. Le fasi più tarde della leggenda, che lo vogliono re cavalleresco a capo della Tavola Rotonda e promotore della ricerca del Santo Graal appartengono esclusivamente al dominio della storia letteraria.

BIBLIOGRAFIA

Per una buona panoramica su singoli argomenti arturiani, cfr. R.S. Loomis (cur.), *Arthurian Literature in the Middle Ages*, Oxford 1959, e in particolare la trattazione di K.H. Jackson dedicata alla storia di Artù e alle prime fonti gallesi. La miglior panoramica del materiale più antico è Th. Jones, *The Early Evolution of the Legend of Arthur*, in «Nottingham Medieval Studies», 8 (1964), pp. 3-21.

Tutti gli aspetti della letteratura medievale gallese riguardante Artù sono affrontati nel volume Rachel Bromwich, A.O.H. Jarman, B.F. Roberts (curr.), *The Arthur of the Welsh*, Cardiff 1991 (Arthurian literature in the Middle Ages). Nella stessa collana cfr. anche: W.J. Barron (cur.), *The Arthur of the English*, Cardiff 2001; e W.J. Jackson et al. (curr.), *The Arthur of the Germans*, Cardiff 2000. Un utile e affidabile compendio è rappresentato dal volume J.B. Coe e S. Young, *The Celtic Sources for the Arthurian Legend*, Felinfach 1995, mentre i contributi di O.J. Padel, *Arthur in Medieval Welsh Literature*, Cardiff 2000 e *The Nature of Arthur*, in «Cambridge Medieval Celtic Studies», 17 (1994), pp. 1-31 apportano nuove e stimolanti intuizioni. A.O.H. Jarman, *The Delineation of Arthur in Early Welsh Verse*, in E.K. Varty (cur.), *An Arthurian Tapestry*, Glasgow 1981; descrive la poesia gallese, mentre Rachel Bromwich, *Concepts of Arthur*, in «Studia Celtica», 10/11 (1975-1976), pp. 163-81 e Rachel Bromwich, *Celtic Elements in Arthurian Romance. A General Survey*, in P.B. Grout et al. (cur.), *The Legend of Arthur in the Middle Ages*, Woodbridge 1983, trattano degli sviluppi della leggenda. Rachel Bromwich (cur. e trad.), *Trioedd Ynys Prydein. The Welsh Triads*, 3ª ed. Cardiff 1961, *Trioedd Ynys Prydein. The Triads of the Island of Britain*, Cardiff 2006, costituisce una miniera di informazioni sui temi e sui personaggi arturiani. Cfr. inoltre J. Markale, *Le Roi Arthur et la société celtique*, Paris 1976, rist. 1983; Marged Haycock, *Preiddeu Annwn and the Figure of Taliesin*, in «Studia Celtica», 18/19 (1983-1984), pp. 52-78; M. Richards, *Arthurian Onomastics*, in «Transactions of the Honourable Society of Cymmrodorion», 1969, pp. 250-69; P.K. Ford, *On the Significance of Some Arthurian Names in Welsh*, in «Bullettin of the Board of Celtic Studies», 30 (1983), pp. 268-73.

[In italiano segnaliamo: Daniela Delcorno Branca, *Boccaccio e le storie di re Artù*, Bologna 1991; A. Graf, *Artù e le leggende bretoni in Italia*, Torino 2000].

BRYNLEY F. ROBERTS

ASIA INTERNA, RELIGIONI DELL'. L'Asia interna, essenzialmente un concetto storico, era quella vasta estensione di terra circondata dai mondi civilizzati di Roma, Grecia, Arabia, Persia, India e Cina. L'Eurasia centrale, un termine più scientifico per la regione, non deve essere confusa con l'Asia centrale che comprende in senso stretto gli attuali Uzbekistan, Turkmenistan, Kirghizistan, Kazakistan e Tagikistan; o, in senso più ampio, può includere il Turkestan cinese (Xinjiang). Fino all'età moderna, i confini che separavano l'Asia interna dal resto delle terre eurasiatiche erano soggetti a costante mutamento, espandendosi o contraendosi a seconda delle relazioni tra le popolazioni dell'Asia interna e gli Stati sedentari circostanti.

L'Asia interna è una vasta regione con una moltitudine di popoli, che parlano lingue diverse, hanno pratiche religiose distinte, anche se sono culturalmente uniti in un'unica civiltà. Le lingue parlate nell'Asia interna appartengono a diverse famiglie linguistiche, la più ampia delle quali è quella altaica (che comprende le lingue turche, mongole e tunguse), seguita da quella uralica (lingue ugro-finniche e samoiede), paleosiberiana o paleoasiatica, indoiranica e le isolate lingue del Caucaso. Le forme religiose non istituzionalizzate dell'Asia interna, come riportate dai primi viaggiatori e registrate da-

ASIA INTERNA
Steppe della Russia meridionale
Mar Nero
Mar d'Azov
Mar Caspio
Dnieper
Don
Volga
Ural
Kama
Urali
Tobol
Iyim
Irtyš
Ob
Yenisei
Angara
Lago d'Aral
Amu Darya
(Oxus)
Syr Darya
Lago Balkhash
Chu
Ili
Issyk Kul
KUSHAN
Merv
Bukhara
SOGDIANA
Samarcanda
Tashkent
Balasagun
Kokand
FERGANA
Kashgar
Yarkand
Pamir
Kucha
Tarim
Taklamakan
XINJIANG
Khotan
Turfan
Hami
Lop Nur
GANSU
Dunhuang
Anxi
Monti Altai
Karakorum
Steppe mongole
Deserto del Gobi
Lago Bajkal
Selenga
Okhron
Tola
Kerulen
Onon
Amur
MANCIURIA
Datong
Pechino (Khanbaliq)
Fiume Giallo (Huang He)
Xi'an (Chang'an)
Yangtze (Chang Jiang)
Chengdu
CINA
TIBET
Himalaya
Gange
Indo
Tigri
Eufrate
Tundra
Taiga
Steppa
Deserto
Grande Muraglia
Via della Seta
0
200
400
600 km
30°
50°
70°
90°
110°
130°
150°
40°
20°

gli storici, si manifestavano soprattutto nei miti di origine, nelle cerimonie rituali presenti nella vita quotidiana, quali i riti compiuti prima della caccia o legati ai funerali, e nell'arte. La tolleranza nei confronti delle religioni esterne era la norma, non l'eccezione, e Buddhismo, Islam e Cristianesimo esercitavano tutti una forte influenza sulla regione.

L'Asia interna è suddivisa in quattro grandi fasce longitudinali: la tundra nell'estremo Nord, la foresta (taiga), la steppa e, infine, il deserto nel Sud. L'esistenza di queste quattro zone separate ha portato alla creazione di un incorretto stereotipo riguardo le attività economiche di quest'area: nel Nord gli Ugro-finni, i Samoiedi e i Tungusi praticavano caccia, pesca e raccolta e nel Sud i Turchi e i Mongoli praticavano esclusivamente l'allevamento nomade. Tuttavia, così come la caccia e una limitata agricoltura erano parte delle economie turca e mongola, l'allevamento del bestiame era parte dell'economia dei popoli più settentrionali. Le condizioni climatiche prevalenti limitarono fortemente il potenziale dell'agricoltura spontanea, dando vita ad una delle più importanti caratteristiche unificanti dell'Asia interna: la relazione tra il cavallo e il pascolo. In quanto fulcro dell'economia dell'Asia interna, il cavallo, dipendente solamente dal pascolo, veniva sia scambiato per beni di necessità, soprattutto armamenti che potevano essere fabbricati solo dalle civiltà sedentarie circostanti, o usato per le conquiste militari. Il cavallo divenne quindi l'elemento fondamentale dell'ascesa di una grande civiltà nomade.

Nell'affrontare la storia dell'Asia interna si presentano considerevoli problemi. Il materiale scritto indigeno è estremamente limitato, ed esiste solo a partire dall'VIII secolo d.C. Gran parte della tradizione dell'Asia interna si è conservata solo oralmente, trasmessa da cantastorie, cantori, sciamani e sacerdoti. Più sovente la storia antica dell'Asia interna fu registrata dalle civiltà circostanti, interessate a proteggere il proprio stile di vita e altamente critiche nei confronti di diversi usi e costumi. Siccome le fonti scritte sono in diverse lingue non indigene, la corretta identificazione dei nomi nell'Asia interna è problematica. Gli etnonimi e i toponimi, per non parlare dei nomi propri e dei titoli, che compaiono, per esempio, nelle fonti cinesi sono estremamente difficili da equiparare ai nomi o ai termini presenti nelle fonti in greco o arabo. Quando un nome quale *Sciti* o *Unni* o *Turchi* apparve per la prima volta, indicava un popolo specifico; di seguito, il nome divenne un termine spesso applicato a ogni popolazione barbarica. L'imprecisa conoscenza geografica aggiunge ulteriori problemi; le distanze erano esagerate e pochi appartenenti alle vicine civiltà sedentarie visitarono realmente l'Asia interna. La storia della regione quindi deve essere filtrata dalle idee e dagli atteggiamenti ostili alla sua peculiare civiltà e tracciata basandosi sui preziosi resti di materiale indigeno – frammenti scritti, dati archeologici, ritrovamenti artistici – spesso rinvenuti nella sabbia del deserto o nel suolo congelato della tundra.

Per la gran parte dei popoli del cosiddetto mondo civilizzato, l'Asia interna era vista come un'unica vasta zona. Il mondo, dai tempi di Omero (circa X secolo a.C.) fino all'inizio dell'espansione russa in Asia nel tardo XVI secolo, vedeva l'Asia interna come una terra avvolta dal mistero e dai miti, nota solo per la sua barbarie. Era considerata la terra inospitale del Nord, non adatta all'uomo e alle bestie.

Immagine antica dell'Asia interna. Fonti in cinese antico e in greco classico parlano dell'Asia interna, mostrando però una tale carenza di reale conoscenza che gran parte delle popolazioni menzionate risultano immaginarie. I Greci, infatti, parlano di queste popolazioni come di coloro che abitano luoghi quali la città delle nebbie perenni o i monti Ripei. I popoli di queste regioni erano considerati al di sotto del limite accettato dalla civiltà greca per la loro natura barbarica, che, secondo Ippocrate (460?-377? o 359? a.C.), era direttamente causata dall'ambiente in cui vivevano. Il geografo e storico greco Strabone (circa 63 a.C.-23 d.C.) ricorda ai suoi lettori che prima che il Mar Nero fosse navigabile tribù barbare lo circondavano e le feroci tempeste che vi si abbattevano gli valsero l'appellativo di Axeinos («inospitale»); solo quando gli Ioni fondarono le proprie città sulle sue sponde divenne noto come Euxeinos («ospitale»). Questo è un esempio di uno dei miti perpetuati riguardo all'Asia interna da storici esterni: la carenza di città era equiparata a una carenza di civiltà. Sull'altro lato dell'Asia interna, i Cinesi avevano concezioni simili, secondo le quali gli abitanti dell'Asia interna vivevano nelle «sottomesse terre incolte», l'«immensa landa», la regione delle «sabbie fluttuanti», nelle sterili terre «dove la brina arriva presto»: in questi luoghi non sarebbero potuti crescere i «cinque cereali». Gli imperatori cinesi erano spesso interrogati dai loro ministri sulle ragioni del tentativo di espansione verso queste terre desolate. Le ragioni addotte dagli imperatori fecero in modo che si consolidasse un ulteriore stereotipo sull'Asia interna: la mancanza d'agricoltura significava che i popoli non erano civilizzati.

Immagini giudaiche, cristiane e islamiche nell'alto Medioevo. Nelle tradizioni giudaico-cristiana e islamica le popolazioni dell'Asia interna erano state condotte nelle sterili, desolate terre del Nord, nelle nascoste, buie regioni del mondo, nelle terre di Gog e Magog. Quando il Signore chiese a Geremia cosa avesse visto, lui rispose: «Vedo una caldaia sul fuoco inclinata verso settentrione» (Ger 1,13). All'interno della «caldaia sul

fuoco» vi sono i regni sconosciuti del Nord che, alla fine dei tempi, si leveranno e il contenuto verrà disperso sulla terra portando morte e distruzione. I geografi arabi e persiani del periodo classico (tra il IX e l'XI secolo) localizzarono Gog e Magog nella quinta e sesta regione e misero in guardia dalla loro fredda e bestiale natura, ma altri riconobbero il loro coraggio e le loro qualità guerriere. Secondo al-Kashgārī (attivo intorno all'XI secolo) essi erano un esercito, l'esercito del profeta Muhammad, da lui inviato quando era arrabbiato con gli uomini. Quest'esercito, chiamato Turk, sarebbe stato inviato alla fine dei tempi. Il timore che l'uomo medievale provava nei confronti delle popolazioni del Nord è espresso anche nel *Roman d'Alexandre*, nel quale le orde di Gog e Magog sono rinchiuse dietro un portone di ferro.

Gli eserciti dell'Asia interna non esistono solo nelle leggende; i timori dell'uomo del Medioevo erano giustificati dalle ripetute invasioni dalle terre della steppa. Muri, quali il *limes* romano o la Grande Muraglia cinese, erano monumenti che rappresentavano il vano tentativo del mondo civilizzato di bloccare i popoli dell'Asia interna, il più delle volte sconosciuti. Quando le orde provenienti dall'Asia interna riuscivano a penetrare, portavano morte e distruzione con una velocità incredibile. Fu a causa di queste invasioni che i popoli dell'Asia interna furono per la prima volta riportati nella storia documentata con qualche dettaglio e accuratezza.

La storia dell'Asia interna. I popoli dell'Asia interna che vivevano nella tundra e nella taiga erano diffusamente dispersi in piccole comunità e non creavano nessun problema ai loro vicini. Erano invece i popoli delle steppe, formati da estese tribù con vaste mandrie di pecore, capre, cammelli, bovini e cavalli che erano estremamente mobili e possedevano l'abilità organizzativa di pianificare incursioni militari contro i popoli vicini sedentari. Quando questi popoli apparvero per la prima volta nelle fonti storiche, provenivano da due importanti regioni delle steppe: le steppe della Russia meridionale (o pontiche) e le steppe mongole.

Sciti. Il primo importante popolo dell'Asia interna, gli indoiranici Sciti, comparvero nelle steppe della Russia meridionale nel VII secolo a.C. e iniziarono a scomparire dalla scena storica verso il 175 a.C., anche se alcune tracce sono sopravvissute fino al III secolo d.C. Anche se si conosce poco della loro origine, Erodoto fornì una dettagliata descrizione dei loro costumi e alcuni commenti sulla loro storia nel libro IV delle *Storie*. Gli Sciti furono il primo popolo storicamente conosciuto a usare il ferro e, dopo aver sconfitto i Cimmeri, conquistarono il controllo totale delle steppe della Russia meridionale. La loro grandezza quali guerrieri delle steppe era ampiamente riconosciuta quando Dario I, re di Persia dal 521 al 486 a.C., comandò una campagna contro gli Sciti a nord del Mar Nero tra il 516 e il 513. I loro arcieri a cavallo ostacolarono in breve tempo Dario svanendo apparentemente prima del suo arrivo e attaccando quando e dove meno se lo aspettasse, forzandolo così a inoltrarsi sempre di più nella regione. Alla fine, Dario fu costretto alla ritirata. Questo tipo di tecnica di guerra e la destrezza degli abili cavalieri nel voltarsi indietro e tirare – il tiro dei Parti – divennero i segni distintivi dei guerrieri dell'Asia interna.

Nelle fonti persiane queste popolazioni sono denominate Saka e ne vengono elencati tre gruppi: i Saka al di là del mare, i Saka dal cappello a punta e i Saka che venerano Hauma. Gli Sciti di Erodoto vivevano a nord del Mar Nero, mentre i Saka delle fonti persiane vivevano oltre il fiume Oxus (odierno Amu Darya) e nell'Iran a sud di quest'area. La struttura sociale degli Sciti era tripartita: agricoltori, guerrieri e sacerdoti. Avevano città, centri per la metallurgia e un'altamente sviluppata e stilizzata arte a soggetto animale.

Animali, in particolare cavalli e bovini, così come esseri umani, venivano sacrificati come offerte alle divinità. Erodoto catalogò le divinità scite identificandole con quelle del pantheon greco e ponendo Tabiti (Vesta) come divinità suprema. Venivano utilizzati immagini, altari e templi. Indovini sciti si occupavano della salute del re; *enarees*, uomini effeminati, praticavano la divinazione tra gli Sciti; esistevano elaborati riti funerari e di sepoltura, forte volontà di proteggere la tomba degli antenati e prescritte cerimonie per i giuramenti. Dal II secolo a.C. gli Sciti, che raggiunsero un livello di civiltà forse ineguagliato da alcun altro popolo dell'Asia interna, cominciarono a essere sostituiti dalle tribù nomadi dei Sarmati, affini etnicamente e linguisticamente. [Vedi *SCITI, RELIGIONE DEGLI*, e *SARMATI, RELIGIONE DEI*, entrambe nel vol. 11].

Xiongnu. Sul lato più orientale dell'Asia interna, gli Xiongnu furono il primo popolo delle steppe chiaramente identificabile e importante ad apparire al confine con la Cina, minacciando costantemente la frontiera con assalti che a volte penetravano a fondo nel territorio cinese. Il loro centro di potere era la steppa mongola. Apparvero nelle fonti cinesi verso il 230 a.C. e una prima menzione degli Xiongnu fu fornita dal grande storico cinese Sima Qian (circa 145-86 a.C.). Verso il 56 a.C. alcune rivolte interne cominciarono a devastare l'Impero degli Xiongnu e alcune tribù iniziarono a spostarsi verso occidente; alla fine, verso il 48 d.C. gli Xiongnu si divisero in due gruppi principali: gli Xiongnu del Sud e gli Xiongnu del Nord. I primi continuarono a costituire una seria minaccia per la Cina e alla fine scomparvero dalla scena storica verso il 400 d.C., mentre gli Xiongnu del Nord rimasero nella loro terra d'origine tra le steppe

mongole. Tuttavia questi ultimi non riuscirono mai a riguadagnare l'antico potere e verso il 155 d.C. furono distrutti da un altro popolo delle steppe, gli Xianbei.

La lingua degli Xiongnu è sconosciuta. A lungo si è ritenuto che fosse una lingua mongola o turca, ma studi più recenti hanno indicato che contiene elementi del ramo ienisseiano delle lingue paleosiberiane. Dal XVIII secolo è diventato piuttosto comune paragonare gli Xiongnu dell'Est con gli Unni dell'Ovest, ma la teoria è controversa.

La forza militare degli Xiongnu e degli Sciti risiedeva nella loro impressionante abilità come arcieri a cavallo. Infatti, Sima Qian indica le tattiche di guerra come loro principale occupazione. Costituita da numerose tribù, la confederazione degli Xiongnu fu estremamente organizzata nelle sue relazioni con gli Stati esteri, dipendendo dal cavallo sia per la superiorità militare sia per il rendiconto economico. I Cinesi allestirono mercati di confine nel tentativo di indebolire gli Xiongnu fornendo loro beni di lusso e favorendo l'insorgere di una dipendenza dai prodotti cinesi. Anche se all'interno della confederazione degli Xiongnu era presente un'aristocrazia ereditaria, le singole tribù possedevano i propri pascoli e gestivano l'organizzazione interna autonomamente. Era solito che un figlio sposasse la sua matrigna alla morte del padre; un fratello, la vedova del fratello defunto: entrambe le pratiche erano finalizzate a prevenire l'estinzione del clan.

In periodi prestabiliti durante l'anno, erano offerti sacrifici agli antenati, alle divinità, al cielo e alla terra, erano prescelti giorni favorevoli per gli eventi più importanti e venivano consultate le stelle e la luna per le manovre militari. Le sepolture erano elaborate, in particolare per il sovrano, seguito nella morte da molte delle sue concubine e molti dei suoi ministri. Anche se criticati dai Cinesi per la mancanza di moralità, per non capire il rituale di corte, per non mostrare rispetto per gli anziani, gli Xiongnu avevano leggi, costumi e usi propri che contraddicevano la visione etnocentrica dei Cinesi.

Yuezhi, Wusun e Kushan. Gli Xiongnu influenzarono notevolmente la storia dell'Asia interna ad ovest e a sud dei loro domini, quando, nel 160 a.C., inflissero una terribile sconfitta agli Yuezhi, una popolazione indoeuropea stabilitasi sul confine cinese della moderna provincia del Gansu. Questo provocò una divisione tra gli Yuezhi; gli Yuezhi minori si mossero verso sud, mentre gli Yuezhi maggiori iniziarono a muoversi verso ovest. Siccome i secondi si mossero lungo la valle del fiume Ili, abbandonarono le steppe mongole al completo controllo degli Xiongnu e soppiantarono le tribù dei Sai (o Saka). La maggior parte degli Yuezhi continuò a spostarsi verso ovest nella Bactriana. Circa nello stesso periodo l'imperatore cinese Wudi (regnante tra il 140 e l'87 a.C.) inviò Zhang Qian dagli Yuezhi maggiori per formare un'alleanza contro gli Xiongnu. Partito nel 139, Zhang Qian attraversò il territorio degli Xiongnu, dove fu catturato e tenuto prigioniero per più di dieci anni. Il resoconto che Zhang Qian fece all'imperatore al suo ritorno portò le prime reali conoscenze sulle regioni occidentali della Cina, informazioni che avrebbero permesso alla Cina di espandersi verso ovest e divenire parte attiva nelle vicende dell'Asia centrale. Anche se la sua missione con gli Yuezhi fallì, Zhang Qian fu inviato nuovamente nel 115 per tentare di formare una diversa alleanza contro gli Xiongnu, questa volta con i Wusun, un popolo probabilmente d'origine iranica che accettò i doni portati da Zhang Qian nonché una delle principesse imperiali come moglie del loro sovrano, ma che rifiutò di cooperare. Fu solo quando l'Impero degli Xiongnu si stava disintegrando che i Wusun gli inflissero gravi sconfitte.

Le tribù degli Yuezhi che si stabilirono nella Bactriana si unificarono di seguito in un'unica tribù, i Kushan, probabilmente verso il I secolo a.C. Oltre alla Bactriana il loro regno includeva estesi domini in Asia centrale e larghe porzioni dell'India nordoccidentale, dove centri dell'arte greco-buddhista furono stabiliti a Gandhāra e Mathurā. Il periodo kushan è estremamente controverso, la datazione e l'ordine dei vari re largamente dibattuti. Ma fu durante il regno di Kaniṣka, sostenitore del Buddhismo, che questa religione indiana iniziò a diffondersi in Asia centrale e in Cina, preannunciando una nuova era per la regione. Monaci cinesi cominciarono a viaggiare in India e Sri Lanka per procurarsi i *sūtra* buddhisti, passando attraverso Dunhuang, Khotan e Turfan ai bordi del bacino del Tarim, e attraverso la Fergana e Sogdiana. I più importanti sono i resoconti dei monaci Faxian (che viaggiò dal 399 al 413 d.C.) e Xuanzang (che viaggiò dal 629 al 645). I testi buddhisti furono tradotti nelle lingue turche; le vie usate dai pellegrini furono destinate a diventare attivi percorsi commerciali che unificavano Oriente e Occidente. [Vedi *MISSIONI BUDDHISTE*, e *BUDDHISMO*, *Il Buddhismo nell'Asia centrale*, entrambe nel vol. 10].

Unni. Con l'apparire degli Unni verso la fine del IV secolo d.C., si venne a creare una nuova situazione nelle steppe della Russia meridionale. Voci d'invasioni diffusero paura e panico fino a raggiungere San Girolamo (circa 347-420) in Palestina, il quale scrisse che questi «lupi del Nord», gli Unni, «non avevano pietà né della religione, né del rango, né dell'età». Fu con questo tumulto nelle steppe a nord del Mar d'Azov che il *Völkerwanderung*, o migrazione dei popoli, ebbe inizio. Gli Unni furono menzionati per la prima volta negli scritti di Tolomeo (attivo nel II secolo d.C.), mentre sto-

rici successivi quali Ammiano Marcellino (circa 322-400), Prisco (attivo nel V secolo) e il meno attendibile Giordane (attivo nel VI secolo) descrissero la cultura unna come tipica dell'Asia interna e molto diversa da quella romana. Aiutate dalla guerra civile in Italia che teneva occupato l'esercito dei Romani, alcune tribù unne si stabilirono dal 409 sul *limes* romano e nella provincia romana di Pannonia (sulla sponda destra del Danubio). Quando, nel 434, il re unno Rua morì, gli succedettero i suoi nipoti, Bleda e Attila.

La penetrazione unna in Europa e lo spostamento delle tribù esistenti favorì il formarsi dell'Europa moderna. Ezio, il grande generale del V secolo e mediatore del potere nell'Impero romano d'Occidente, fece in modo che alcune tribù unne attaccassero i Burgundi, nel 437, al fine di distruggere il potere dei Germani e rafforzare il dominio romano in Gallia. I Visigoti, che erano stati spinti da est verso l'area di Tolosa, costrinsero i Vandali verso la Spagna e l'Africa settentrionale, evento che provocò accesa costernazione in tutto l'Impero romano. Tuttavia il tentativo di Ezio di usare gli Unni per sconfiggere i Visigoti fallì nel 439. I tumulti continuarono, questa volta nell'Impero romano d'Oriente a seguito della decisione dei Persiani di attaccare Bisanzio; allo stesso tempo Attila attaccò i Bizantini da nord, ottenendo così un accordo per nuove concessioni. Di seguito, nel 445 Attila assassinò Bleda diventando così il solo sovrano delle tribù unne della Pannonia. Alla fine, un nervoso Ezio si alleò con i Visigoti per affrontare Attila nella battaglia dei Campi Catalaunici (451) nei pressi di Troyes, in Francia, dove il re visigoto Teodorico perse la vita e i Romani si ritirarono da una battaglia che non lasciò vincitori né gli Unni né i Romani. Con la morte di Attila, nel 453, l'influenza degli Unni in Europa si sgretolò rapidamente.

L'origine degli Unni è sconosciuta, ma le fonti scritte non lasciano dubbi riguardo alle loro fattezze fisiche, che erano chiaramente mongoliche. Nessun testo nella lingua degli Unni è stato rinvenuto; i ritrovamenti archeologici nell'area degli Unni rimangono controversi. Ciò che è certo è che nonostante il loro impatto sulla formazione dell'Europa, gli Unni non raggiunsero mai il grado di potere dei grandi Stati dell'Asia interna quali quelli dei Turchi o dei Mongoli. [Vedi *UNNI, RELIGIONE DEGLI*].

Xianbei e Ruanruan. Come menzionato in precedenza, lo Stato degli Xiongnu del Nord verso il 155 d.C. fu soppiantato da quello degli Xianbei che probabilmente parlavano una lingua mongola. Grazie a questa vittoria, gli Xianbei divennero la confederazione tribale dominante nelle steppe mongole. Con altri popoli nomadi, inclusi gli Xiongnu del Sud e i Wuhuan, continuarono il loro attacco alla Cina, ma furono respinti, in particolare dal famoso generale Cao Cao. Quando gli Xianbei apparvero per la prima volta, durante l'interregno dei Wang Mang (9-23 d.C.), non avevano un sovrano supremo; questa situazione si protrasse fino a poco prima della sconfitta degli Xiongnu. La tradizione orale rende onore a questo primo *leader*, Tanshihuai (morto tra il 178 e il 183), attribuendogli una «nascita miracolosa», qualità eroiche e la saggezza per essere un capo, ma gli Xianbei fallirono nel creare un Impero duraturo in questo periodo frammentario della storia delle steppe.

Tra circa il 400 e il 550 una nuova potenza emerse nelle steppe mongole: i Ruanruan (o Rouran). Le loro origini sono incerte, ma future ricerche potranno chiarire la loro relazione con gli Hua e gli Avari che apparvero in Europa nel V secolo. Secondo una teoria generalmente accettata ma ancora non provata, i Ruanruan d'Oriente corrisponderebbero agli Avari d'Occidente. I nomi propri, come appaiono in cinese, non sembrano né turchi né mongoli, ma fu con i Ruanruan che il termine *kaghan* fu usato per la prima volta per indicare il sovrano. Nel 546 un uomo chiamato Bumin (Tumen) ebbe l'audacia di chiedere ad Anagui, l'ultimo sovrano dei Ruanruan, la mano di una delle sue figlie. Il sovrano, che considerava il pretendente un fabbro schiavo, rifiutò in malo modo la richiesta, ma in seguito Bumin e i suoi seguaci si ribellarono, sconfissero i Ruanruan e stabilirono il proprio Impero turco.

Turchi. La comparsa dei Turchi, il primo popolo dell'Asia interna di cui si conosce la lingua e che parla un idioma sicuramente turco, segnò un punto di svolta nella storia delle steppe. Secondo le fonti cinesi erano lavoratori di metalli impiegati dai Ruanruan, ma non è chiaro se la rivolta condotta da Bumin (morto nel 552) abbia avuto motivazioni sociali o sia stata l'insurrezione di un piccolo gruppo. Dopo la morte di Bumin l'Impero si divise: un gruppo, guidato da suo figlio, si stabilì nelle steppe mongole, mentre l'altro, sotto la guida di suo fratello Ishtemi, prese il controllo della parte più occidentale dell'Impero. Quando, al confine con la Persia, si imbatterono negli Eftaliti (o Unni bianchi), i Turchi, alleati con i persiani Sasanidi (226-655), li circondarono e distrussero, stabilendo così un confine comune con la Persia e ottenendo inoltre il controllo del lucrativo commercio della seta. A causa dei suoi interessi commerciali, rappresentati soprattutto dai mercanti sogdiani, l'Impero dei Turchi dell'Ovest si trovò quindi coinvolto nel conflitto tra Persia e Bisanzio. I Persiani cercano di impedire l'arrivo della seta a Bisanzio obbligando i Turchi ad andare direttamente a Bisanzio tramite una via settentrionale. Fu per questo motivo che iniziò lo scambio d'ambasciate tra Turchi e Bizantini, aprendo nuovi orizzonti sia per i Romani che per i Cinesi. La prima ambasciata turca, guidata da un

sogdiano di nome Maniakh, raggiunse la corte di Giustino II (regnante tra il 565 e il 578) nel 567. L'ambasciata turca rimase a Costantinopoli, poi una parte ritornò dai Turchi con l'ambasciatore bizantino Zemarkhos. Successivamente un ambasciatore greco arrivò al campo turco alla morte del sovrano e assistette ai riti funerari, che includevano la lacerazione dei volti dei parenti e il sacrificio di cavalli e servi. L'Impero turco occidentale si disintegrò verso il 659.

L'Impero turco orientale, in uno stato di guerra semipermanente con la Cina e travagliato da dissensi interni, fu alla fine sconfitto nel 630. Di seguito il dominio cinese continuò fino al 682, quando i Turchi si ribellarono e guadagnarono nuovamente il potere, formando un secondo Impero turco che fu rovesciato nel 743 a seguito della rivolta di tre tribù turche: i Basmili, i Karlucchi e gli Uiguri. Fu a partire dal secondo Impero turco che risalgono i primi testi indigeni provenienti dall'Asia interna e scritti in una lingua turca. Il più famoso di questi sono le iscrizioni delle stele funerarie scritte in un alfabeto simile a quello runico ritrovate nell'area del fiume Orkhon e dedicate al sovrano turco Bilge Kaghan (regnante tra 716 e il 734), suo fratello Kül Tegin e il primo ministro Tonyuquq. Questi testi forniscono non solo la storia del popolo turco, ma anche conoscenze sulla società e i costumi turchi, incluso il loro credo in Tengri («Cielo») e nella sacra montagna di Ötüken, così come l'usanza di erigere *balbal* (colonne di pietra) sulle tombe dei guerrieri con inciso il nome dei nemici uccisi. [Vedi *TENGRI*]. Le fonti cinesi registrano tre leggende sulle origini turche, piuttosto diverse una dall'altra: il bambino allevato da un lupo, il bambino nato dallo spirito del vento e della pioggia e il bambino nato dallo spirito del lago. Questa molteplicità di tradizioni ancestrali suggerisce che l'Impero turco fosse piuttosto una confederazione di tribù di diverse origini.

Avari, Cazari e Bulgari. Lo storico greco Prisco scrisse che una migrazione di popoli ebbe luogo dalle steppe della Russia meridionale tra il 461 e il 465. Un'ambasciata degli Oguri, Onoguri e Saroguri giunse a Bisanzio, spiegando che erano stati scacciati dai Sabiri che a loro volta erano stati allontanati dalle loro terre da un popolo dell'Asia centrale, denominato Avari. Per circa un secolo non si hanno loro notizie, ma nel 558 gli Avari, ora nel Caucaso, inviarono un'ambasciata all'imperatore bizantino Giustiniano I (regnante tra il 527 e il 565) richiedendo terre in cambio di protezione militare. Scappando dai Turchi dell'Ovest, gli Avari ricevettero asilo nell'Impero bizantino da Giustino II, atto che fece infuriare i Turchi, che consideravano gli Avari propri subordinati in fuga. Il fatto che in Asia interna la tribù dominante prenda possesso dei popoli che ha conquistato è una pratica ampiamente documentata. Stabilitisi nel bacino dei Carpazi, gli Avari rimasero lì per circa due secoli e mezzo, divenendo in questo modo un vero e proprio cuneo tra gli Slavi del Nord e del Sud. Quando arrivarono nel bacino dei Carpazi, gli Avari trovarono due tribù germaniche, i Gepidi, che distrussero, e i Longobardi, che fuggirono e si stabilirono in Italia. Gli Avari minacciarono anche i Bizantini e i Franchi. Nel 626 gli Avari e i Persiani attaccarono congiuntamente Costantinopoli e furono sconfitti solo quando l'esercito bizantino distrusse la flotta persiana mentre tentava di attraversare il Bosforo.

Allo stesso tempo, le steppe della Russia meridionale continuarono ad essere luogo di tumulto. I Cazari parlanti turco divennero sempre più potenti con l'indebolimento dei Turchi dell'Ovest, e verso la metà del VII secolo ottennero l'indipendenza. I missionari cristiani e islamici avevano già una certa influenza tra i Cazari, ma nel 740 il sovrano cazaro e il suo seguito adottarono l'Ebraismo. L'Impero cazaro non aveva ambizioni di conquista, ma adottava un'economia sedentaria mista, basata sull'allevamento del bestiame, l'agricoltura e il commercio. Nonostante ciò i Cazari causarono alcuni spostamenti di popoli nelle steppe e impedirono agli Arabi e all'Islam di penetrare nell'Europa orientale. Incalzati dai Cazari, i Bulgari (un popolo di lingua turca che si era stabilito nelle steppe pontiche dal tardo V secolo) si divisero nel 680. Un gruppo, che si era diretto a nord verso la regione del Volga-Kama, fu visitato nel 921 da un'ambasciata araba. Ibn Faḍlān, uno dei membri di tale ambasciata, lasciò un'inestimabile descrizione sia dei Cazari sia dei Bulgari del Volga. Un principe bulgaro cristiano, Kovrat, e suo figlio Asparukh portarono altre tribù bulgare, principalmente turche, nella regione del basso Danubio dove Asparukh creò uno Stato bulgaro tra il 679 e il 681. Alcuni Bulgari si stabilirono con gli Avari nel bacino dei Carpazi, ma la formazione dello Stato cuscinetto bulgaro tra gli Avari e Bisanzio mise fine alle relazioni tra questi due popoli a partire dal 678. Di conseguenza, gli Avari condussero una vita relativamente tranquilla per più di un secolo, fino a quando furono attaccati e fortemente indeboliti (anche se non sconfitti) da Carlo Magno nel 791, 795-796 e 803. Gli Avari scomparvero lentamente nei successivi ottant'anni, fino a quando gli Ungari (Magiari) riempirono il vuoto e mantennero il cuneo non slavo nell'Europa centrale. [Vedi *MAGIARI, RELIGIONE DEI*].

Uiguri. L'ultimo colpo all'Impero turco fu inferto dagli Uiguri che, come abbiamo visto, facevano parte della confederazione turca. La loro lingua era di base la stessa dei Turchi, con alcuni testi scritti usando caratteri runici e altri in una scrittura presa in prestito dai Sogdiani, che divenne una delle principali scritture nell'Asia interna. Gli Uiguri, a differenza dei Turchi che spo-

destarono nel 743, si allearono spesso con la Cina; infatti durante il regno di Mouyu (Tengri Bögü) gli Uiguri aiutarono la Cina a sedare la rivolta di An Lushan (755-757). Quando Mouyu visitò Louyang nel 762-763, fu convertito al Manicheismo, che era stato diffuso in Cina dai Sogdiani. Una descrizione della sua conversione appare nell'iscrizione trilingue (uiguro, sogdiano e cinese) di Karabalghasun, la capitale uigura. Quando Mouyu tornò a casa porto con sé alcuni preti manichei e rese il Manicheismo religione di Stato. [Vedi *MANICHEISMO*, *Panoramica generale*, vol. 11]. Di conseguenza, gli Uiguri divennero il primo popolo dell'Asia interna ad adottare una delle grandi religioni istituzionalizzate. Molti Uiguri non amavano l'influenza acquisita dai Sogdiani sugli affari uiguri e una fazione antisogdiana, guidata dallo zio di Mouyu, si ribellò e uccise il *kaghan* e la sua famiglia. Vi fu quindi un succedersi di sovrani coinvolti in intrighi familiari, vittime di assassini e suicidi. In ogni caso, l'influenza sogdiana e manichea perdurò in un regno dominato dal Buddhismo. Un viaggiatore arabo, Tamīm ibn Baḥr, visitò Karabalghasun nell'821 e lasciò una descrizione di quello che vide. Particolarmente interessanti sono i suoi commenti sulla fiorente città di Karabalghasun e sugli altri piccoli insediamenti localizzati in aree intensamente coltivate. L'immagine che dipinge contrasta lo stereotipo dell'incompatibilità tra la civiltà dell'Asia interna e lo sviluppo urbano. Nell'840 gli Uiguri furono attaccati da una nuova potenza turca, i Kirghizi, che vivevano nel Nord e nell'Ovest delle grandi steppe mongole.

Gli Uiguri non furono assorbiti nel nuovo dominio kirghizo, ma si spostarono. Alcuni andarono in Cina, stabilendosi nell'attuale provincia del Gansu, dove si possono ancora trovare alcuni loro discendenti; la maggioranza, però, si mosse verso il bacino del Tarim e creò un nuovo Stato attorno alla città di Kocho (850-1250), dove si sviluppò una civiltà sofisticata, multilingue e multietnica. Una colta classe agiata sostenne il Buddhismo, il Manicheismo, le arti e le lettere, come anche l'intrattenimento di lusso. Qui gli Uiguri adottarono una vita completamente sedentaria basata su un'agricoltura caratterizzata da intensi lavori d'irrigazione. Siccome Kocho era un'importante tappa sulla via commerciale tra Oriente e Occidente, la prosperità economica ebbe un ruolo importante nella crescita della civiltà uigura. Quando i Kitan, un popolo mongolo che spodestò i Kirghizi nel 924, offrì agli Uiguri di ritornare alle loro precedenti terre nelle steppe, essi rifiutarono preferendo la vita a Kocho. Nel 1250, il regno di Kocho si sottomise volontariamente ai Mongoli. La scrittura uigura fu adottata dai Mongoli e molti scribi uiguri divennero abili amministratori per i Mongoli. Le famose spedizioni tedesche nel Turfan nel 1902-1903, 1904-1905 e 1905-1907, guidate da Albert Grünwedel e Albert von Le Coq, dissotterrarono dalle aride sabbie del bacino del Tarim le glorie del regno di Kocho, che ci mostrano lo splendore della civiltà uigura: impareggiabili tesori artistici che includevano affreschi buddhisti e manichei, così come manoscritti in numerose lingue.

Mongoli. L'ascesa della potenza mongola e la dominazione degli Stati dei discendenti di Gengis Khan portò a un'unificazione dell'Asia interna come non accadeva dalla preistoria.

Asia centrale prima della conquista mongola. La penetrazione araba nell'Asia centrale iniziò nel 652 e culminò con la battaglia di Talas (751), permettendo così la diffusione dell'Islam in Asia centrale. Gli Uiguri penetrarono nelle terre occidentali dei Karlucchi e nel 999 conquistarono Bukhara, atto che portò una forte influenza turca nella regione. Nell'estremo Ovest delle steppe a nord nel Mar Nero e del Mar Caspio vivevano le tribù turche dei Kipchaki (anche conosciuti come Cumani o Polovtsi), la cui migrazione in questa regione rimane avvolta nel mistero. A sud di essi, le tribù degli Oghuzi, nominate nelle iscrizioni di Orkhon, si stavano pian piano muovendo verso ovest, in Anatolia, dove gettarono le basi dell'Impero ottomano.

L'ascesa delle potenze dell'Asia interna in Manciuria. L'economia della Manciuria era determinata da un insieme di fattori: foreste ricche di cacciagione, terreni agricoli resi fertili da abbondanti piogge, pascoli adatti ai cavalli e all'allevamento dei bovini. La vita sedentaria rese anche l'allevamento dei maiali un'importante caratteristica della civiltà manciù. Nel IV secolo i Kitan di lingua mongola cominciarono a guadagnare potere nella regione, entrarono in relazioni con la Cina nel 468, ma nel VI secolo caddero sotto il dominio dei Turchi. Una nuova ascesa al potere dei Kitan si ebbe a seguito della sconfitta inflitta nel 924 ai Kirghizi, che dominavano le steppe mongole; di seguito espansero il loro potere sulla Cina settentrionale, adottando il titolo dinastico cinese di Liao (927-1125). Nel 1125 la dominazione dei Kitan fu rimpiazzata da quella dei Jurchen, un popolo manciù di lingua tungusa che era sottomesso ai Kitan. I Jurchen assunsero il titolo dinastico cinese di Jin (1125-1234) e mantennero il loro potere nella Cina settentrionale fino alla conquista mongola. Quando i Jurchen si stabilirono nella Cina settentrionale, alcune tribù kitan, con il permesso degli Uiguri, si spostarono verso ovest oltre il bacino del Tarim, attraverso il regno di Kocho, fino in Asia centrale, dove fu fondato un terzo Impero kitan (dopo quelli di Manciuria e di Cina), quello dei Karakitai (Kitai o Kitan neri), il cui centro era Balasagun nella valle del fiume Chu.

Gengis Khan e la conquista mongola. Nell'XI secolo, tra l'Asia centrale e la Manciuria, due importanti tribù

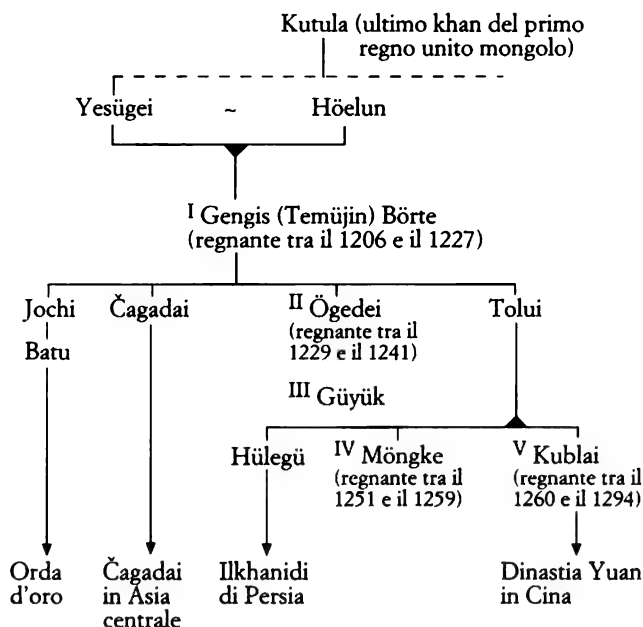



FIGURA 1. *Genealogia del casato di Gengis.*

FIGURA 2. *Genealogia degli Ilkhanidi di Persia.*

turche mongolizzate, i Naiman e i Kereit, si contendevano il potere. Entrambe le tribù furono fortemente influenzate dal Nestorianesimo; la conversione dei Kereit verso l'anno mille è riportata dallo storico siriaco Bar Ebreo (attivo nel XIII secolo). [Vedi *CHIESA NESTORIANA*, vol. 7]. Il primo regno mongolo unificato ebbe fine nel tardo XI secolo, seguito da un periodo di lotte intestine tra le tribù mongole e le vicine tribù tatare. Fu soltanto quando Gengis (conosciuto come Temüjin prima che fosse eletto *khan*) sconfisse tutti i suoi nemici che nacque un nuovo e potente Impero mongolo. Questi avvenimenti, narrati nella *Storia segreta dei Mongoli* (metà del XIII secolo), furono solo i primi segni di ciò che sarebbe avvenuto in seguito all'espansione dell'Impero mongolo nel continente eurasiatico.

Gengis, infastidito dal *leader* naiman Küchlüg, che aveva sconfitto i Karakitai in Asia centrale, diede inizio alla grande espansione verso Occidente, sconfiggendo i Naiman nel 1218 e organizzando una campagna punitiva contro la Corasmia allo scopo di vendicare l'assassinio dei messi che aveva inviato in quella regione. Prima della morte di Gengis nel 1227, l'Asia centrale era stata devastata, e gli eserciti dei famosi generali mongoli Jebe e Sübetei erano penetrati in Georgia, oltre il Caucaso, e nel territorio russo, dove le forze russe e i loro alleati Cumani furono sconfitti nella battaglia del fiume Kalka nella tarda primavera del 1223. I Mongoli avanzarono fino alla città di Bulgar, dalla quale fecero ritorno alla fine del 1223. Con la morte di Gengis, l'Impero mongolo si sarebbe dovuto dividere tra i suoi quattro figli; ma il figlio maggiore, Jochi, morì prima di Gengis, così le terre conquistate dai Mongoli più ad ovest, la cosiddetta Orda d'oro, andarono a suo figlio, nipote di Gengis, Batu. Riguardo agli altri figli, i domini di Čagadai furono in Asia centrale, Tolui rimase nella madrepatria e Ögedei fu eletto gran *khan* nel 1229 (vedi figura 1). [Vedi *GENGIS KHAN*].

I Mongoli in Europa. Sconfitti i Bulgari nell'inverno del 1237-1238, i Mongoli si mossero nell'Europa orientale e centrale con una grande offensiva che ebbe inizio nell'inverno del 1239-1240: Kiev cadde il 6 dicembre 1240, le forze germaniche furono sconfitte nella battaglia di Liegnitz il 9 aprile 1241 e l'armata ungherese fu sconfitta due giorni più tardi. Improvvisamente, nel 1242, i Mongoli si ritirarono dall'Europa e ritornarono nei ricchi pascoli delle steppe della Russia meridionale. Tuttavia l'intera Europa considerava reale la minaccia mongola e tale atteggiamento aprì un periodo d'avvicinamento nelle relazioni tra i Mongoli e l'Occidente, inaugurato da papa Innocenzo IV in occasione del Concilio di Lione (giugno 1245). Tre emissari papali furono inviati tra i Mongoli: i domenicani Ascelino da Cremona e Andrea di Longjumeau, e il francescano Giovanni da Pian del Carpine, che riportò la prima estesa descrizione dei Mongoli, così come fece in seguito il missionario francescano Guglielmo da Rubruck, che viaggiò nell'Impero mongolo dal 1253 al 1255.

L'Orda d'oro e gli Ilkhanidi. Con la morte di Batu nel 1255, suo fratello Berke (regnante tra il 1257 e il 1267) divenne il sovrano dell'Orda d'oro. Si convertì all'I-

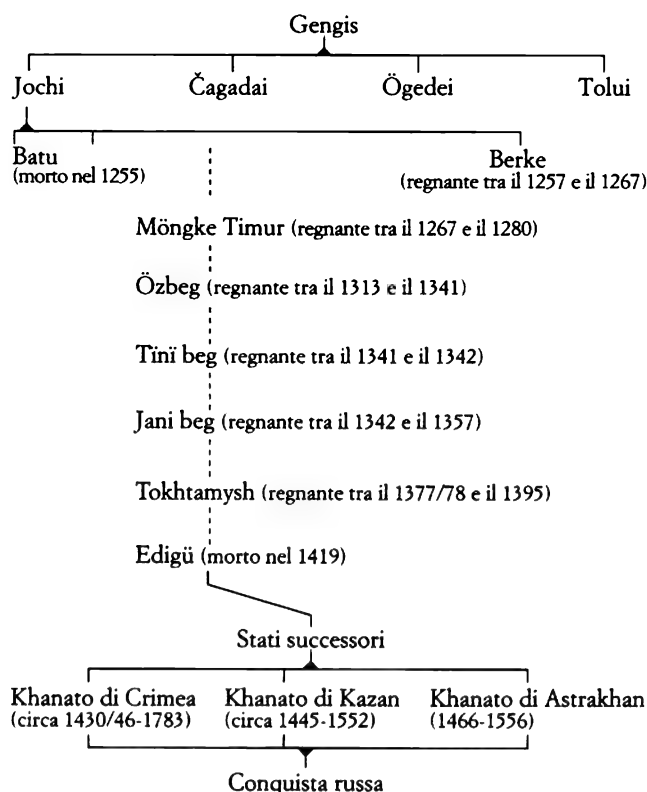



FIGURA 3. *Genealogia dell'Orda d'oro.*

slam, mettendo così l'Orda d'oro in conflitto con gli Ilkhanidi di Persia. Gli Ilkhanidi andarono al potere sotto Hülegü, che saccheggiò Bagdad nel 1258 e mise fine al califfato abbaside. Il sultano mamelucco Baybars (regnante tra il 1260 e il 1277), potente nemico dei crociati, ma anche dei Mongoli, sconfisse le forze degli Ilkhanidi nella battaglia di Ain Jalut (1260), interrompendo così la conquista mongola del mondo arabo. Durante il regno dell'*ilkhan* Arghun (regnante tra il 1284 e il 1291), il Buddhismo fu dichiarato religione di Stato e furono mantenuti stretti contatti con l'Europa, in particolare con il Vaticano e i Regni di Francia e Inghilterra. Sotto una forte pressione economica, l'Ilkhanato di Persia andò in declino e le tensioni religiose spinsero Ghazan (regnante tra il 1295 e il 1304) a dichiarare l'Islam la religione ufficiale. Con la morte di Abu Sa'id nel 1335, l'Ilkhanato di Persia cominciò a disgregarsi (vedi figura 2). Intanto, sotto Özbeg (regnante tra il 1313 e il 1341), il potere dell'Orda d'oro raggiunse il suo apice, ma i tentativi di espandere i suoi territori portarono al conflitto militare con gli ambiziosi principi moscoviti e, in Asia centrale, con il grande capo militare Timur (Tamerlano; 1336-1405). Alla fine l'Orda d'oro si divise in tre Stati successori: i Khanati di Kazan, Astrakhan e Crimea (vedi figura 3).

I Mongoli in Cina. Fu Kublai (regnante tra il 1260 e il 1294), l'ultimo gran *khan* mongolo, che portò la Cina sotto il dominio mongolo (dinastia Yuan, 1271-1368). Con la lunga visita di Marco Polo alla corte di Kublai (1275-1292) arrivarono in Occidente le prime informazioni attendibili sulla Cina. Dopo la morte di Kublai, il dominio mongolo sulla Cina cominciò a indebolirsi fino a che nel 1368 i Cinesi non ripresero il potere. Quanto rimaneva della potenza mongola ritornò nelle steppe dove trovò i Mongoli dell'Ovest (Oirati, Dzungari e Calmucchi), in seguito protagonisti nell'Asia centrale con due successivi Stati oirati che riusciranno a tenere sotto scacco il territorio tra le steppe mongole occidentali e il mar Caspio dalla metà del XV secolo fino alla loro sconfitta definitiva inflitta dai Cinesi nel 1757.

Con il declino dell'Impero mongolo si stabilì un nuovo modello di civiltà in Asia interna. Infatti, a causa di una struttura economica che non permetteva progressi tecnologici e con questi lo sviluppo delle armi da fuoco, venne meno la supremazia del guerriero dell'Asia interna. Inoltre il passaggio dalle rotte terrestri a quelle marittime diminuì considerevolmente il ruolo dell'Asia interna come intermediario tra Oriente e Occidente. Anche se l'ultima dinastia cinese, i Qing (1644-1912), fu fondata da popolazioni di lingua tungusa provenienti dalla Manciuria, essa si sinizzò rapidamente, perdendo gran parte delle caratteristiche proprie dei popoli dell'Asia interna. La penetrazione simultanea da parte della Russia e della Cina ha profondamente modificato la struttura della civiltà dell'Asia interna e la storia di quest'ultimo periodo non offre elementi utili a spiegare ciò che rese unica la civiltà dell'Eurasia centrale.

[Vedi *TURCHI, RELIGIONI DEI*; *MONGOLI, RELIGIONI DEI*; *PREISTORIA, RELIGIONI DELLA*, *Le steppe eurasiatiche e l'Asia centrale*; e inoltre *ISLAM*, *Islam in Asia centrale*, vol. 8].

BIBLIOGRAFIA

Una definizione classica di Asia interna si trova in D. Sinor, *Central Eurasia*, in D. Sinor (cur.), *Orientalism and History*, Cambridge 1954, 2ª ed. riv. Bloomington/Ind. 1970, pp. 93-119; e in forma più estesa in D. Sinor, *Inner Asia. History, Civilization, Languages. A Syllabus*, Bloomington/Ind. 1969. D. Sinor, *Introduction à l'étude de l'Eurasie Centrale*, Wiesbaden 1963, è il riferimento bibliografico di base per lo studio dell'Asia interna ed è inestimabile per le considerazioni dell'autore in un campo dominato dagli studi francesi, tedeschi, russi e ungheresi. Altre storie dell'Asia interna utili da consultare sono R. Grousset, *L'empire des steppes. Attila, Gengis-Khan, Tamerlan*, Paris 1939; W. Barthold, *Turkestan down to the Mongol Invasion*, London 1928, 3ª ed. 1968; e la raccolta di saggi contenu-

ta in B. Spuler (cur.), *Handbuch der Orientalistik*, I, *Der Nahe und der Mittlere Osten*, V, *Altaistik*, 5, *Geschichte Mittelasiens*, Leiden 1966.

Sull'arte dell'Asia interna, K. Jettmar, *Die frühen Steppenvölker*, Baden-Baden 1964, fornisce un'eccellente introduzione con ampie illustrazioni sia a colori che in bianco e nero. Il miglior testo sull'epica dell'Asia interna è Nora K. Chadwick e V. Zhirmunsky, *Oral Epics of Central Asia*, Cambridge 1969, ma tratta solo i popoli di lingua turca.

Per un'analisi sulla prima penetrazione araba in Asia interna, che aprì la regione all'Islam, H.A.R. Gibb, *The Arab Conquests in Central Asia*, London 1923, rimane un utile resoconto. Di stampo simile, O. Lattimore, *The Inner Asian Frontiers of China*, New York 1940, e O. Lattimore, *Studies in Frontier History. Collected Papers 1928-1958*, London 1962 (trad. it. *La frontiera. Popoli e imperialismi alla frontiera tra Cina e Russia*, Torino 1962), sono esempi unici in quanto Lattimore spese gran parte della sua vita nella regione.

La descrizione più completa della vita degli Sciti si trova in Ellis H. Minns, *Scythians and Greeks. A Survey of Ancient History and Archeology on the North Coast of the Euxine from the Danube to the Caucasus*, Cambridge 1913. Il resoconto piu dettagliato sugli Unni è J.O. Maenchen-Helfen, *The World of the Huns. Studies in Their History and Culture*, M. Knight (cur.), Berkeley 1973. L'opera sul regno uiguro di Kocho, Annemarie von Gabain, *Das Leben im uigurischen Königreich von Qočo. 850-1250*, Wiesbaden 1973 (Veröffentlichungen der Societas Uralo-Altaica, 6), è impareggiabile.

Sui Mongoli vi è un'abbondanza di materiale. R. Grousset, *Le Conquérant du monde*, Paris 1944, è il miglior testo sulla vita di Gengis. Per quel che riguarda l'Orda d'oro e gli Ilkhanidi, B. Spuler, *Die Mongolenzeit*, in B. Spuler (cur.), *Handbuch der Orientalistik*, I, *Der Nahe und der Mittlere Osten*, VI, *Geschichte der islamischen Länder*, 2, Leiden 1953; B. Spuler, *Die Goldene Horde. Die Mongolen in Russland. 1223-1502*, Leipzig 1943, 2ª ed. Wiesbaden 1965; e B. Spuler, *Die Mongolen in Iran*, Leipzig 1939, sono i più utili per comprendere questo complesso periodo della storia mongola.

[Aggiornamenti bibliografici: A.H. Dani, V.M. Masson, J. Harmatta, B.A. Litvinsky, C. Bosworth (curr.), *History of Civilizations on Central Asia*, I-IV, Paris 1992-2000; J. Elverskog, *Uygur Buddhist Literature*, Turnhout 1997; R. Foltz, *Religions of the Silk Road. Overland Trade and Cultural Exchange from Antiquity to the Fifteenth Century*, New York 1999; A. Frank, *The Centrality of Central Asia*, Amsterdam 1992; W. Heissig, *Die Religionen der Mongolei*, in G. Tucci e W. Heissig, *Die Religionen Tibets und der Mongolei*, Stuttgart 1970; H-J. Klimkeit, *Gnosis on the Silk Road. Gnostic Parables, Hymns & Prayers from Central Asia*, San Francisco 1993; S. Lieu, *Manichaeism in Central Asia and China*, Leiden 1998; D. Sinor (cur.), *The Cambridge History of Early Inner Asia*, New York 1990].

RUTH I. MESERVE

BABA YAGA, nota nelle tradizioni popolari russe come una strega e un'orchessa, è l'antica dea della morte e della rigenerazione della mitologia slava, e le sue radici affondano nel pantheon matrilineare preindoeuropeo. Nelle storie popolari slave (principalmente russe), Baba Yaga vive nell'oscurità notturna, nelle profondità delle foreste, lontano dal mondo degli uomini. Viene descritta in più modi, come una vecchia strega cattiva che mangia gli esseri umani, specie i bambini, oppure come una saggia e profetica vecchietta. Il suo aspetto è a volte quello di una spilungona dalle gambe ossute, una testa a pestello, un lungo naso e capelli radi, altre volte invece quello di una giovane donna, altre ancora appare addirittura come una coppia di sorelle, una vecchia e una giovane. Il suo principale aspetto teriomorfo è quello di un uccello o di un serpente, ma può trasformarsi all'istante in una rana, in un rospo, in una tartaruga, in un topo, in un granchio, in una volpe, in un'ape, in una giumenta, in una capra o in un oggetto inanimato.

Baba Yaga non cammina mai: o vola in un mortaio infuocato o giace nella sua capanna sul forno, su una panca, sul pavimento, o stesa da un capo all'altro della capanna stessa. Il muretto che circonda la sua capanna è fatto di ossa umane ed è ricoperto da teschi con gli occhi intatti. Al cancello, al posto dei catenacci, ci sono gambe e braccia umane, e una bocca dai denti aguzzi funge da serratura. La capanna poi, che poggia su zampe da uccello e può ruotare sul proprio asse come un fuso, è in realtà Baba Yaga stessa.

L'analisi linguistica del composto Baba Yaga rivela caratteristiche preistoriche. *Yaga*, dal protoslavo **(y)ęga*, significa «malattia», «spavento», e «collera», rispettivamente in antico russo, serbo-croato, e sloveno, ed è collegato al verbo lituano *engti* («strangolare, comprimere, torturare»). La forma più antica potrebbe essere parente del protosamoiedo **nga*, che significa «dio», oppure «dio o dea della morte». La voce slava *baba* significa «nonna», «donna», «donna nuvola» (un essere mitico che genera pioggia) e «pellicano». L'ultimo significato rivela la natura aviforme di Baba Yaga, paragonabile all'archetipo della dea avvoltoio o civetta della preistoria europea, che rappresenta la morte e la rigenerazione. Nelle fiabe russe, Baba Yaga mangia gli uomini beccando come un uccello.

Nelle regioni slave orientali, Baba Yaga ha un omologo maschile, Koschchei Bessmertnyi, «Koschchei l'Immortale». Questo nome, da *kost'* («osso»), trasmette l'idea di un dio che muore e risorge, di una divinità, cioè, che ciclicamente muore e rinasce. Nelle storie in cui appare Koschchei, Baba Yaga ne è o la madre o la zia. Un altro equivalente maschile di Baba Yaga è Morozko («ghiaccio»). Baba Yaga è anche, analogamente alla Frau Holle tedesca, la «madre dei vènti». Altre analogie con le tradizioni popolari odierne si possono riscontrare rispetto alla dea lituana Ragana e alla dea avvoltoio basca, la «Signora di Anboto».

BIBLIOGRAFIA

M. Shapiro, *Baba-Jaga. A Search for Mythopoeic Origins and Affinities*, in «International Journal of Slavic Linguistics and Poetics», 27 (1983).

V.N. Toporov, *Khettskaia SALSU. GI slavianskaia Baba-Iaga*, in «Kratkie soobshcheniia Instituta slavianovedeniia», 38 (1963) pp. 28-37.

[Aggiornamenti bibliografici:
Joanna Hubbs, *Mother Russia. The Feminine Myth in Russian Culture*, Bloomington/Ind. 1988].

MARIJA GIMBUTAS

BALTI, RELIGIONE DEI. Lettoni, Lituani e antichi Prussiani costituiscono l'unità linguistica e culturale dei Balti. Il territorio occupato degli antichi Prussiani, che corrispondeva più o meno alla parte orientale della Germania, fu conquistato, tra il IX e l'XI secolo, durante il periodo dell'espansione tedesca verso est. Gli antichi Prussiani furono progressivamente assimilati e finirono per scomparire completamente nel XVII secolo. Lettoni e Lituani, invece, hanno mantenuto la loro identità nazionale fino ad oggi. In tempi diversi e per periodi più o meno lunghi tutti questi popoli furono soggetti, fin dall'XI secolo, al dominio di Tedeschi, Polacchi, Russi e Svedesi. Questa storia di sottomissione condiziona fortemente la nostra comprensione di quegli elementi degli antichi sistemi religiosi che si sono conservati fino a noi. I tre popoli, che furono sottoposti a un profondo sfruttamento politico ed economico, vennero formalmente cristianizzati, ma continuarono a coltivare le loro tradizionali usanze religiose a dispetto delle imposizioni dei dominatori.

I Balti abitano nel loro attuale territorio fin dalla metà del II millennio a.C.; a quell'epoca, tuttavia, si estendevano ampiamente a oriente fino a Mosca e, verso sud-ovest, oltre la Vistola. Vivendo ai margini dell'Europa, furono a lungo sconosciuti per l'Occidente, rimanendo in qualche modo estranei alla diffusione del Cristianesimo fino al XVII secolo. Già nel I millennio a.C., tuttavia, queste popolazioni isolate ed estranee agli sviluppi dell'Occidente erano passate da una civiltà di cacciatori e pescatori a una civiltà fondata sull'agricoltura. Le strutture tipiche di una società contadina e le sue caratteristiche usanze e consuetudini determinarono lo sviluppo del sistema di credenze e delle diverse forme dell'attività rituale.

I Balti si imposero all'attenzione di glottologi e linguisti verso la fine del XVIII secolo, quando, cercando di individuare tra le attuali lingue europee quella più prossima alla lingua vedica dell'India antica, questi studiosi scoprirono che dal punto di vista etimologico e in parte anche lessicale la maggiore affinità con la lingua vedica si trovava appunto nel gruppo delle lingue baltiche, soprattutto nel lituano. (E anche in seguito i principali studiosi di linguistica comparata – Alois Walde, Julius Pakorny, Antoine Meillet e Hans Krahe – hanno dedicato particolare attenzione alle lingue baltiche). L'iniziale interesse per le lingue si trasformò ben presto nell'interesse per l'etnogenesi dei Balti, argomento che affascinò gli studiosi fino al XIX secolo. Si compresero rapidamente i vantaggi, dal punto di vista scientifico, dell'isolamento geografico di questi popoli, che ne aveva straordinariamente favorito lo sviluppo autonomo e ininterrotto, del tutto privo di influssi esterni. Il ritardo della loro apparizione sulla scena europea e il loro precedente isolamento hanno, per altro verso, prodotto una grandissima quantità di congetture sulle loro origini e sulle loro parentele linguistiche ed etniche. Fino a non molto tempo fa, per esempio, in modo assai confuso le lingue baltiche venivano generalmente classificate come slave, anche se alcuni linguisti (per esempio Jānis Endzelīns, Wolfgang Schmid e Vladimir Toporov) sapevano perfettamente che esse non sono imparentate con il gruppo linguistico slavo più strettamente che con quello germanico: la relazione delle lingue baltiche con quelle salve e con quelle germaniche si spiega in ultima analisi con la loro comune origine indoeuropea.

Ogni indagine sulla religione dei Balti deve necessariamente affrontare il problema delle fonti, che sono di tre tipi: evidenze archeologiche, tradizioni popolari e documenti storici. La documentazione archeologica è di utilizzazione assai facile, dal momento che questi popoli hanno sempre vissuto nella medesima regione. Gli scavi hanno portato alla luce manufatti risalenti al II millennio a.C., che hanno consentito di ricostruire un quadro sufficientemente chiaro della cultura materiale, ma non della vita religiosa. Mancano del tutto, infatti, informazioni sulle divinità e sui culti. Indagini assai accurate sui riti di sepoltura e sui sistemi di credenze connessi a questi riti sono state condotte da studiosi quali Marija Gimbutas e Francis Balodis. Ritrovamenti importanti, verso la fine del secolo scorso, sono stati fatti sul territorio lettone dagli archeologi Jānis Graudonis, Ēvalda Mugurēvičs, Juris Urtāns, Raisa Deņisova, Ilga Zagorska, Egīls Šņore e Anna Zariņa. Piuttosto scarse risultano anche le informazioni ricavabili dai documenti storici. Le fonti scritte più antiche risalgono al X secolo, quando Germani e Danesi occuparono la costa orientale del Mar Baltico: in esse si accenna a contatti con i Balti, ma mancano ulteriori informazioni. Il quadro documentale rimane praticamente invariato fino all'inizio del XVII secolo, quando più elaborate descrizioni furono redatte dalle autorità ecclesiastiche, per esempio da Paul Einhorn e da alcuni padri gesuiti.

A fronte della scarsità delle evidenze archeologiche e della documentazione storica, il materiale folclorico di questi popoli è uno dei più ricchi d'Europa. I canti (*dainas*), le storie, le leggende, i proverbi e le credenze

sono stati accuratamente registrati. [Vedi *DAINAS*]. La varietà di queste fonti, comunque, si è dimostrata un ostacolo, perché ogni categoria di documenti ha richiesto un particolare metodo d'indagine. Per questi motivi non è stata ancora realizzata una sintesi completa e globale sulla religione dei Balti. Per lungo tempo c'è stata una diffusa tendenza ad affrontare l'argomento in maniera fortemente ideologica, con pregiudizi di tipo marxista oppure cristiano; in seguito, durante il periodo del risveglio nazionalistico della fine del secolo scorso, si impose la tendenza a celebrare l'identità nazionale a scapito delle nazioni colonizzatrici, fino al punto di inventare alcune antichissime – ma del tutto fittizie – divinità, proposte come «precedenti» storici già presenti nella più remota tradizione religiosa. L'erudizione negli ultimi anni (con studiosi quali Jonas Balys, Marija Gimbutas, Liene Neulande e Harald Biezais) si mostra ora scientificamente più accurata.

Divinità celesti. Di tutte le divinità celesti la più importante è Dievs. I linguisti riconoscono che dal punto di vista etimologico il nome lettone *Dievs* (lituano, *Dievas*; antico prussiano, *Deivas*) deriva dall'antico indiano *Dyaus* e dal greco *Zeus*, i quali a loro volta derivano dalla radice indoeuropea **dyeu-*. Il significato di tutte le parole derivate da questa radice è «cielo». Nel passato si cercò di stabilire una connessione semantica tra questa radice e il cielo diurno e la luce, ma questa conclusione non appare sufficientemente documentata: si deve quindi concludere (come ha dimostrato Grace Hopkins, 1932) che il significato più preciso è «cielo». L'originale identità di Dievs risulta dunque del tutto chiara grazie all'analisi del suo nome. Rimangono invece ancora assai discusse la natura e le motivazioni psicologiche del dio e soprattutto le fasi dello sviluppo che lo hanno trasformato da fenomeno naturale a personificazione e, infine, a dio personale. Nonostante queste incertezze, comunque, la connessione di Dievs con il cielo è sicura.

Il cardinal Valenti fornisce, nel 1604, la più antica testimonianza sul culto rivolto dai Balti a una divinità del cielo: «Credono in un Dio Supremo, che chiamano Tebo Deves». *Tebo Deves* è evidentemente una forma corrotta di *debess dievs* (dio del cielo). Nello stesso anno il gesuita Jānis Stribiņš, nel suo trattato sull'antica religione lettone, dichiara che i Balti affermavano: «Habemus Deum q[ui] habetet [*sic*] curam coeli» («Abbiamo un dio che dal cielo si prende cura»). Questi documenti forniscono soltanto testimonianze frammentarie, ma dimostrano con tutta evidenza che i Balti veneravano un dio del cielo (Dievs). Il materiale folclorico, che consente analisi più approfondite sull'essenza, sulle funzioni e sugli attributi di questo dio, conferma appieno tale affermazione.

L'aspetto antropomorfo di Dievs è stato analizzato con cura e comparato con quello di altre divinità. Egli si presenta vestito con un mantello d'argento e una giubba grigia, e porta un copricapo. Ha una cintura decorata e indossa muffole. In alcune occasioni porta anche una spada, ma questo è probabilmente uno sviluppo più tardo. Il suo abito richiama quello di un ricco contadino.

Che Dievs abbia la sua dimora nel cielo risulta evidente dal suo stesso nome. Il cielo assomiglia a una montagna, e questa montagna costituisce la sua fattoria. Qui incontriamo una delle caratteristiche principali della religione dei Balti. Gli dei sono strettamente associati ai cavalli, e i cavalli hanno un significato particolare nelle attività di Dievs: egli compare in genere come un cavaliere e spesso viaggia su un carro lungo le pendici della montagna. Sembra che questa stretta associazione con i cavalli conservi antichissimi motivi della mitologia degli Indoeuropei.

La fattoria di Dievs è composta di molti edifici. Oltre alla casa di abitazione ci sono stalle e scuderie per cavalli e mucche, il granaio, il magazzino e la sauna. Le fonti non ricordano mai castelli o fortificazioni, che sono invece molto comuni in altre religioni. Dalla conformazione degli edifici si può dedurre che Dievs sovrintende a una grande fattoria: le costruzioni sono circondate da vasti campi, prati e foreste. Dievs ha bisogno dell'aiuto dei membri della sua famiglia, in special modo dei figli (il cui numero è variabile), ma molti altri collaboratori partecipano ai lavori agricoli: aratura, erpicatura, semina, mietitura del grano e del fieno. Una cura particolare è dedicata alla coltivazione del luppolo e dell'orzo, dai quali si ricava la birra: essa, la bevanda degli dei, scorre tradizionalmente in grande quantità durante tutte le feste religiose dei Balti. Gli abitanti della montagna celeste non si dedicano soltanto al lavoro dei campi, ma celebrano grandi feste collettive, in particolare matrimoni, e spesso si ritrovano nella sauna.

Gli dei creatori degli Indoeuropei sono in genere così potenti e distanti che infine si ritirano in un regno lontano dagli uomini e si trasformano in un tipo di divinità chiamata *deus otiosus* («dio ozioso»). A questo punto altre divinità prendono il loro posto, con la funzione di custodire l'esistenza quotidiana degli uomini. Ma ciò non accade nella religione dei Balti, in cui tutti gli dei seguono lo stile e i ritmi della vita dei campi, in modo perfettamente corrispondente ai contadini. Non si tratta soltanto di una analogia formale. La fattoria di Dievs, per esempio, pur essendo collocata in cielo, è in qualche modo confinante con le fattorie degli agricoltori terreni, e ciascun agricoltore, in occasione delle decisioni più importanti, si incontra e si

consulta con Dievs, come farebbero tra loro i contadini terreni. Dievs si sposta a cavallo o, più frequentemente, sul suo carro: queste visite coincidono con i momenti più impegnativi del calendario agricolo.

Dievs compare in genere a primavera, all'inizio dell'anno agricolo. Alcuni miti descrivono la sua partecipazione alla semina: il dio accompagna il contadino e lo consiglia in modo che il terreno sia seminato in modo perfettamente uniforme. Dievs accompagna il contadino anche quando i cavalli vengono condotti fuori per la prima guardia notturna. Il dio compie il suo dovere in occasione delle feste religiose perché trascorre la notte intera con il contadino, prendendosi cura del fuoco e proteggendo i cavalli. In alcuni dei miti legati alla semina, Dievs saluta i guardiani della notte dopo il sorgere del sole, ma dimentica le sue muffole. Il dio del cielo ha un ruolo ancora più significativo in autunno, dopo la mietitura e la trebbiatura: egli partecipa ancora una volta al banchetto sacro e si mescola ai contadini nel canto estatico e nella danza. In queste occasioni il confine tra la trascendenza divina e la realtà terrena del contadino si sfuma fin quasi a scomparire.

In qualche caso gli dei degli Indoeuropei manifestano qualità universali, che si rivelano in narrazioni e in miti di creazione che descrivono la fondazione dell'ordine del mondo, comprese le norme morali che guidano il comportamento individuale e sociale. Il ruolo di Dievs come creatore viene espresso dalle parole *laist* («dare la vita»), *likt* («determinare il destino») e *dot* («provvedere a»), tutti termini che descrivono le funzioni del dio. Tutto ciò che esiste è stato creato da Dievs e corrisponde a questa triplice attività. L'atto della creazione è definitivo e inalterabile, così come l'ordine del mondo. L'uomo è soggetto alle leggi di natura, che furono stabilite al momento della creazione. Dievs, perciò, nella sua funzione di creatore, è onnipotente. L'uomo è altresì soggetto al destino, specialmente nel campo della morale, ma questo non conduce alla rassegnazione e al quietismo, anche se per la verità questi atteggiamenti scorrono quasi come una corrente sotterranea nella religione dei Balti. L'uomo accetta le leggi morali dell'universo stabilite da Dievs come fondamenti della sua esistenza. All'interno di queste regole morali, comunque, egli è libero di determinare e ordinare la propria vita secondo le sue personali scelte etiche e secondo le necessità pratiche: sperimentando la libertà di scelta egli si assume la responsabilità delle proprie azioni. La sua moralità è praticamente determinata: egli deve fare di tutto per migliorare il suo benessere e per lui «il bene» è semplicemente tutto ciò che lo aiuta a raggiungere questo scopo.

Il culto di Dievs non è così formalizzato come il culto di molte divinità celesti di altre religioni. Come abbiamo visto, infatti, Dievs partecipa attivamente ai momenti più importanti della vita del contadino. Partecipa perfino alle cerimonie sacrificali, anche se non risulta con certezza che gli fossero offerti dei beni per assicurarsi la sua benevolenza: questa è soltanto un'ipotesi. La natura e le funzioni di Dievs possono essere espresse al meglio in forma metaforica: egli è il vicino di casa del contadino, il grande proprietario terriero che vive sulla montagna del cielo.

Un'altra importante divinità celeste è Saule, la personificazione del sole. Anche il suo nome deriva da una radice indoeuropea (*sauel-*, con le sue varianti). Ma diversamente dalle personificazioni del sole nelle altre religioni, Saule è una divinità femminile. I Balti sembrano aver derivato questa concezione dalla tradizione vedica di Sūryā, la controparte femminile del dio solare maschile, ma non ci sono prove sicure per questa affermazione. La natura femminile di Saule potrebbe in ultima analisi avere altre spiegazioni. La dea abita insieme al dio lunare Mēness, che essendo maschile richiede in qualche modo una controparte femminile. In alcune situazioni particolari ci si rivolge a Saules Māte («Madre del sole») oppure a Saules Meita («Figlia del sole»).

L'aspetto di Saule non viene mai descritto nei dettagli. Nelle fonti si nomina soltanto il suo scialle bianco chiuso da alcune fibbie d'argento; talora porta una ghirlanda di fiori tra i capelli. Più spesso la dea veste l'abito tradizionale delle contadine. Se i testi sono vaghi sull'abbigliamento di Saule, forniscono invece numerose informazioni sulle sue attività, svolte sulla montagna del cielo o sulla terra, tra i contadini, in occasione dei lavori agricoli e delle feste. La dea rappresenta la personificazione dell'allegria, specialmente in occasione delle feste di fidanzamento delle sue figlie, quando tutti gli dei del cielo partecipano alla sua gioia. Ma ci sono anche momenti di discordia. Situazioni di conflitto con i contadini nascono come conseguenza di una offesa fatta durante il gioco dai Dieva Dēli («figli di dio») alle Saules Meitas («figlie del sole»). La causa più frequente di discordia è la distruzione dei giocattoli delle ragazze; più grave è il furto dei loro anelli. Questo episodio si può probabilmente ricollegare a una antica tradizione di fidanzamento, che prevedeva il rapimento della fanciulla. Per tre giorni Saule e Dievs si accusano vicendevolmente di offese. Saule, del resto, ha contrasti anche con altre divinità celesti, specialmente con Pērkons («tuono»). [Vedi *PĒRKONS*]. La dea vive l'esistenza di una normale proprietaria terriera e sovrintende alla filatura e alla tessitura delle sue figlie. Quando i tessuti vengono

messi ad asciugare al sole, subito arriva Pērkons e rovina il lavoro con la sua pioggia: perciò Saule ha una buona ragione per essere adirata con lui. Ma a parte questi conflitti minori, l'armonia regna sovrana sulla montagna del cielo. Saule fornisce a tutti la luce del sole e la luminosità. L'armonia che accompagna gli dei nelle loro attività comuni, nell'amore, e nell'allegria può facilmente essere comparata con quella che caratterizza, nella Grecia antica, l'esistenza degli dei dell'Olimpo.

Saule e Dievs hanno terreni confinanti ed entrambi sovrintendono alle loro fattorie. Saule possiede dei cavalli (in questo è simile ad Apollo, che viene spesso rappresentato con il suo carro tirato da quattro cavalli); ma attraversa anche il mare su una imbarcazione. L'auriga e i rematori sono i suoi servitori. Comincia il suo viaggio in barca di primo mattino, all'alba, e lo conclude alla sera, al tramonto, quando i remi vengono ritirati e i passeggeri sbarcati. Talvolta, invece, Saule comincia il suo percorso di sera e viaggia, senza essere vista, nel buio della notte. Questo secondo mito si ricollega al dibattito sulle concezioni dei Balti relative alla forma dell'universo. Come abbiamo visto, il cielo ha la forma di una montagna e anch'esso obbedisce, come la terra, alle leggi della natura, anche se è abitato soltanto dagli dei. La credenza che Saule viaggi non soltanto su un carro, ma anche su una barca, propone una possibilità di collegamento anche tra il mare e il cielo.

I Balti non sembrano eccessivamente interessati alla struttura del mondo: l'argomento non compare in alcun resoconto attendibile. All'universo, comunque, vengono attribuiti in genere due livelli, quello celeste e quello terreno, come risulta, per esempio, considerando alcuni vocaboli. La parola per mondo è *pasaule*, un composto formato da *pa* (che significa «sotto») e *saule* (che significa «sole»): *pausale* significa dunque «tutto ciò che sta sotto il sole». La forma aggettivale è *pasaulīgs*, che significa «profano», oppure «non sacro». Un sinonimo di *pasaule* è *šīsaule*, un composto formato con il pronome dimostrativo *šī* e che significa «tutto ciò che può essere visto nella luce del sole». Il contrario di *šīsaule* è *viņasaule*, un composto formato con il pronome dimostrativo *viņa* e che indica tutto ciò che è anch'esso nel regno del sole, ma non può essere visto.

Questa concezione dualistica del mondo è alla base della religione dei Balti. La tradizione relativa ai viaggi di Saule venne in seguito ulteriormente sviluppata e ci consente di meglio comprendere la visione della morte dei Balti. Saule viaggia, sul carro oppure in barca, durante il giorno nel mondo visibile, ma di notte in quello invisibile. Allo stesso modo il defunto continua a vivere la sua esistenza nel mondo invisibile, proprio come il sole fa di notte. La terra dei morti è collocata appena oltre l'orizzonte, nel punto in cui il sole tramonta.

Accanto all'idea della montagna del cielo e del cosmo concepito secondo questa struttura duale, nei miti dei Balti c'è un *saules koks* («albero del sole»). Esso cresce sulla montagna del cielo ed è spesso descritto come una quercia, un tiglio, oppure un melo. La differenza principale tra quest'albero e i comuni alberi terreni è rappresentata dal suo colore, che è d'oro o d'argento. Nessun mortale ha mai visto quest'albero, anche se molti giovani sono partiti alla sua ricerca, per ritornare, sempre senza successo, in età avanzata. Un magico frutto rotondo, spesso descritto come una pesca o una mela, pende dai suoi rami. Il *saules koks* della montagna del cielo è uno degli elementi più antichi della religione dei Balti. Sembra che quest'albero sia concepito come il «centro del mondo», come ha sottolineato Mircea Eliade, ma esso è insieme «l'albero della vita». Risulta del resto impossibile determinare se questa seconda concezione si sia sviluppata sotto l'influenza del Cristianesimo; molto probabilmente essa deriva da una più antica tradizione, secondo la quale Saule è la madre e quindi la fonte della vita.

Le fonti non descrivono alcun rituale dedicato a Saule. Alcuni brandelli di tradizione suggeriscono per questa dea un ruolo di generatrice e curatrice. Simile a Dievs, anch'ella scende giù dalla montagna del cielo per aiutare il contadino: sollevando la sua gonna ne percorre i terreni agricoli. Questa tradizione ha portato alcuni studiosi a ipotizzare una credenza per cui l'esibizione dei genitali potesse migliorare la fertilità dei campi. I testi, comunque, non forniscono evidenze indiscutibili: molto più banalmente il gesto di sollevare la gonna può aver avuto lo scopo di non calpestare le spighe, favorendo, in ogni caso, la fertilità. Il risultato del suo attraversamento dei campi sono comunque spighe sane e abbondante raccolto.

La cerimonia di culto più significativa rivolta a Saule è la celebrazione del solstizio d'estate, alla quale partecipano tutti gli abitanti della fattoria. Dopo il tramonto viene acceso un fuoco in un secchio, che viene poi sollevato e appeso sulla cima di un palo. Seguono un lauto banchetto, danze intorno al fuoco e canti di speciali preghiere. Gli alimenti principali consumati in questi banchetti festivi sono il formaggio e la birra appena fermentata. A questo punto i pastori diventano il centro dell'attenzione. Questo ha portato August Bielenstein, un grande linguista ed etnologo, a concludere che la festa del solstizio d'estate era in origine una celebrazione dell'allevamento del bestiame. Invece l'origine di questa festa è ancora del tutto

oscura, anche se oggi appare soprattutto come una celebrazione del sole. Il banchetto continua per tutta la notte e termina soltanto all'alba. Coloro che si ritirano presto vengono considerati posseduti dai demoni e destinati alla sventura nell'anno successivo. Questa celebrazione del sole è un tipico rito di fertilità: molti autori cristiani di antiche cronache si mostrano, descrivendone gli eccessi sessuali, particolarmente scandalizzati. In effetti durante la festa la promiscuità è permessa e a volte persino incoraggiata. L'atto sessuale compiuto in un campo si riteneva favorisse la fertilità del campo stesso.

Un'altra divinità celeste è Mēness, il dio luna. La parola lettone per «luna», *mēness* (lituano *menulis*; antico prussiano *menins*), deriva dalla radice indoeuropea **me-*, che significa «misura di tempo». E questo concetto risulta una designazione perfettamente adatta per Mēness, che periodicamente scompare dal cielo per poi ricomparirvi ancora una volta. Nessuna evidenza sicura nelle fonti dimostra che Mēness fosse in origine una divinità femminile. In quanto abitante stabile della montagna del cielo, anch'egli possiede lassù la sua fattoria, insieme alla sua famiglia, con i figli, i servi e i cavalli (questi ultimi sono rappresentati dalle stelle del mattino e della sera). Come Saule, anche Mēness viaggia attraverso il cielo sopra una imbarcazione e talora le due divinità viaggiano insieme: Mēness è profondamente legato a Saule e ne è l'instancabile corteggiatore.

In altre religioni la luna ha un collegamento speciale con l'acqua e con la fertilità, ma ciò non risulta nella religione dei Balti. Mēness, piuttosto, è il dio della guerra; le stelle sono le sue truppe, sulle quali, come un vero generale, conta e che conduce alla battaglia. Queste metafore rivelano la vera funzione di Mēness: egli viene onorato prima della battaglia e la sua immagine compare come insegna di guerra. Sebbene Mēness sia menzionato di frequente nelle fonti, il suo culto, come quello delle altre divinità, non viene mai descritto nei dettagli. Rimangono soltanto alcune testimonianze sporadiche, che non ci permettono di individuare le offerte che gli venivano destinate. Il culto scompare del tutto con la cristianizzazione.

I due gruppi dei Dieva Dēli («figli di dio») e delle Saules Meitas («figlie del sole») sono fra le più interessanti divinità celesti dei Balti. Già nel 1875, Wilhelm Mannhardt osservava:

> Welcker e Preller hanno sottolineato una notevole somiglianza tra i Dioscuri greci e gli indiani Aśvins. L'analogia è forse ancora più stretta con i lettoni *Dieva Dēli,* spesso nominati nei canti dedicati al sole. Gli Aśvins sono figli di Dyaus, il cielo, *divo napāta* [...] Dai testi vedici si ricava facilmente che essi sono le personificazioni delle stelle del mattino e della sera, che non appaiono mai insieme.
>
> (Mannhardt 1875).

Al tempo di Mannhardt questa conclusione si basava su prove insufficienti, ma da allora sono state raccolte e analizzate ulteriori testimonianze. Ora è possibile dimostrare che i Divo Napāta (cioè gli Aśvins vedici), i greci Dioskouroi e i baltici Dieva Dēli non sono soltanto tipologicamente corrispondenti, ma anche storicamente collegati. Differiscono semplicemente per la diversa evoluzione che hanno subito in differenti contesti culturali.

Una comparazione ancora più accurata rivela alcune altre singolari corrispondenze. Mentre la discussione intorno alla natura e alle funzioni dei «figli di dio» in India e in Grecia continua tutt'oggi, i materiali baltici forniscono una chiara risposta: i Dieva Dēli sono le stelle del mattino e della sera. Mentre gli dei indiani e greci sono ipostasi delle diverse funzioni o dei vari aspetti delle divinità principali, questo non è vero per gli dei baltici. Di questi ultimi si sottolinea, invece, soprattutto l'ambientazione sociale, e le loro funzioni sono espresse in termini di relazioni familiari. Come gli Aśvins, i «figli di dio» o «figli del cielo» dei Balti, i Dieva Dēli, sono i corteggiatori delle «figlie del sole», le Saules Meitas, e sono per loro compagni attivi nel matrimonio. Non risulta, invece, che i Dieva Dēli siano gemelli, come sono, invece, gli Aśvins.

Come le funzioni di Dievs sono trasferite ai suoi figli, così le funzioni di Saule sono trasferite alle sue figlie. Alle indiane Divo Duhitā («figlia del cielo»), Sūryasya Duhitā («figlia del sole») e Sūryā (l'aspetto femminile del sole), così come alle greche Elena (una figlia di Zeus), Febe e Ilaria (le Leucippidi, rapite dai Dioscuri), corrispondono nella mitologia dei Balti le Saules Meitas, anche se il collegamento originario non è ancora chiaro. La forma *Saules meitas* non appare originaria, giacché *meita* è un prestito piuttosto tardo dal germanico. Il nome più antico, che significa «figlia del cielo», si è conservata nel lituano *dieva dukryte*, una designazione che può anche riferirsi all'alba, come il nome della dea vedica Uṣas e della greca Eos.

Nella mitologia dei Balti compare spesso il tema delle nozze tra le divinità celesti. Lo sposo può essere Dievs, Mēness oppure Pērkons, mentre la sposa è in genere Saule. Talora non è facile, per ragioni linguistiche, determinare con sicurezza se la sposa è Saule oppure una delle sue figlie, perché Saule è sempre considerata una fanciulla e talvolta viene chiamata anch'essa Saules Meita. Questo particolare, comunque, non modifica la liturgia della cerimonia. Una caratteristica dell'evento è che tutti gli dei vi prendono parte, rive-

stendo ciascuno un ruolo specifico, facilmente riconoscibile anche nelle più antiche tradizioni matrimoniali dei Balti. Il rapimento e la vendita all'asta della sposa, per esempio, sono parti integranti del rituale. La cerimonia si conclude con canti e danze sulla montagna del cielo. Gli studiosi hanno riconosciuto in questi elementi alcuni collegamenti evidenti con le più antiche tradizioni matrimoniali degli Indoeuropei.

La parte più singolare della cerimonia di matrimonio è il ritrovo di tutti gli dei nella sauna, un edificio che, come abbiamo già detto, è sempre presente nella fattoria del cielo. (Presso i Balti – come hanno dimostrato studi etnografici – la sauna non era soltanto la stanza in cui lavarsi, ma anche il luogo destinato ai parti e ai banchetti sacri; essa aveva, in questo senso, uno statuto del tutto simile a quello di una chiesa nella tradizione cristiana). La documentazione folclorica rivela la procedura della preparazione della sauna: viene acceso un fuoco, portati speciali ramoscelli di betulla e raccolta l'acqua. Gli dei principali si dividono questi compiti, mentre alle divinità minori sono assegnati incarichi secondari. La riunione degli dei nella sauna ha un significato particolare, dal momento che questa non è soltanto l'occasione per fare un bagno, ma anche l'incontro che consente di organizzare un matrimonio. L'attenzione è tutta concentrata sulle Saule Meitas, che scelgono il loro compagno tra i Dieva Dēli, i loro corteggiatori. Tutti gli dei sono ospiti nella sauna, non essendone i proprietari: la vera proprietaria è Pirts Māte («madre della sauna»). In Lettonia i contadini preparavano per lei delle offerte, con lo scopo di assicurarsi la sua protezione in occasione dei parti futuri. Al termine della riunione nella sauna tutti gli dei se ne vanno, lasciando però un ramoscello di betulla e un recipiente pieno d'acqua pulita, affinché anche Pirts Māte possa a sua volta lavarsi.

Tutte le divinità celesti fin qui descritte assomigliano notevolmente alle corrispondenti divinità degli Indoeuropei. In particolare sono assai simili agli dei greci e indiani, anche se alcune loro qualità e funzioni particolari derivano dalla struttura sociale dei Balti. Il semplice mondo del contadino baltico, in particolare, si riflette con tutta evidenza nelle concezioni e nelle funzioni delle divinità.

Divinità della prosperità e del benessere. L'analisi dell'essenza e delle funzioni delle divinità dei Balti dimostra chiaramente la loro connessione profonda con il ciclo quotidiano dell'esistenza. Questo vale soprattutto per un particolare gruppo di divinità le cui funzioni sono quelle di proteggere e garantire il benessere degli uomini. Questi dei possono essere suddivisi in due gruppi: quelli che promuovono la fertilità e quelli che stabiliscono il destino. La divinità più importante del secondo gruppo è Laima, il cui nome significa «fortuna». Ella occupa un posto centrale tra le divinità dei Balti, ma, a differenza degli dei del cielo, non è lontana dal mondo delle attività umane: vive sulla terra e partecipa alla vita di ogni giorno, anche nei suoi più minuti dettagli. [Vedi *LAIMA*]. Kārta, un'altra dea del destino, svolge funzioni simili e si è sviluppata in una ipostasi indipendente, come dimostra il suo stesso nome, che deriva dal verbo *kārt* («sospendere»). La funzione principale di Laima, infatti, è quella di determinare e favorire il parto, collegato – come spesso in ambiente etnografico – con l'azione di sospendere una culla: da questa funzione si sviluppò una divinità indipendente, appunto Kārta, con il suo specifico culto. Con la cristianizzazione le funzioni di Kārta furono assunte da Santa Tecla (lettone Dēkla).

La più importante divinità della fertilità è Zeme (lituano Žemŷna), una dea molto particolare. [Vedi *ZEME*]. Il suo nome, che significa «terra», viene comunemente invocato nella forma Zemēs Māte («Madre Terra, Madre della terra»). Ella ricopre un'ampia varietà di incarichi che, nel corso del tempo, si sono sviluppati in numerose ipostasi indipendenti: secondo la tradizione ha settanta sorelle. Alcune di queste hanno funzioni molto particolari, indicate esplicitamente dai loro nomi descrittivi: *Dārzu māte* («madre del giardino»), *Lauku māte* («madre del campo»), *Meža māte* («madre della foresta»), e *Linu māte* («madre del lino»). Questi nomi indicano un luogo preciso, oppure una pianta, posti sotto la protezione di una madre. Lo stesso vale per *Lazdu māte* («madre del nocciolo»), *Sēņu māte* («madre dei funghi») e *Briežu māte* («madre dell'alce»). Il ruolo di ciascuna madre particolare finisce col tempo per allargarsi: da semplici divinità della fertilità diventano generiche dee protettrici, come indicano nomi quali *Pirts māte* («madre della sauna»), *Uguns māte* («madre del fuoco») e *Pieguļas māte* («madre della guardia notturna»). Morfologicamente simili sono anche le dee chiamate *Nāves māte* («madre della morte»), *Kapu māte* («madre del sepolcro»), *Smilšu māte* («madre della sabbia») e *Veļu māte* («madre dei morti»). In molti casi la parola *māte* non indica propriamente la «madre», ma più genericamente la «dea», come, per esempio, nei nomi *Saules māte* e *Laimas māte*, che indicano la dea madre del sole e la dea madre della fortuna.

La questione del carattere e del ruolo di queste madri non è stata ancora adeguatamente risolta. Si fronteggiano due interpretazioni, una che sostiene che lo sviluppo di queste figure materne è un fenomeno esclusivamente baltico, l'altra (rappresentata da Jonas Balys) che lo ritiene il risultato dell'influsso del culto della Vergine Maria. A giudicare dalle loro funzioni,

pare che queste divinità siano per un verso strettamente connesse con il ciclo agricolo annuale e per l'altro, in quanto garanti della fertilità dei campi e del bestiame, legate all'influsso della Chiesa cristiana. Va altresì segnalato che alcune di queste madri – in particolare *Vēja māte* («madre del vento»), *Ziedu māte* («madre dei fiori») e *Dzīparu māte* («madre della lana colorata») – sono soltanto il prodotto di fantasie poetiche e non hanno alcuna rilevanza religiosa o rituale.

Le relazioni annuali compilate a suo tempo dai Gesuiti contengono molti riferimenti alle tradizioni pagane dei Balti, che i buoni sacerdoti combattevano con forza. Uno di questi resoconti dell'inizio del XVII secolo cita Ceroklis, un dio il cui nome deriva dal verbo *cerot*, che significa «far crescere numerosi steli [*ceri*] da un seme o da una radice». Il nome evoca cereali quali segale e frumento e allude evidentemente a un raccolto particolarmente generoso. Risulta facile concludere che il dio Ceroklis, un dio della fertilità, abbia tratto la sua origine da questo processo naturale.

Un dio della fertilità piuttosto particolare è Jumis. La connessione etimologica tra il suo nome e l'antica lingua vedica non è affatto chiara: esso potrebbe collegarsi a *yama* («paio, gemelli») oppure a *yuti* («congiunzione, connessione»). Ma le differenze sono assai più grandi delle somiglianze tra questi termini. Nella religione dei Balti, infatti, il significato della parola *jumis* è chiaro: due spighe di grano, due steli di lino, due viti o due rami carichi di frutta che sono cresciuti insieme. Con questo nome il dio è colui che è in grado di procurare una doppia dose di fertilità. Alla fine della mietitura, l'ultimo mannello di grano riceve il nome di Jumis, il dio della fertilità dei campi. Se l'ultimo mannello non viene tagliato, le spighe vengono legate insieme e tenute piegate verso il basso con una grossa pietra. Si proceda o meno alla mietuta dell'ultimo mannello, il fondamento logico è sempre lo stesso: il simbolo della fertilità viene lasciato intatto nel campo. In questo modo si esprime simbolicamente gratitudine e ci si garantisce il raccolto del prossimo anno. Si crede, infatti, che Jumis rimanga in qualche modo nel campo, per così dire ibernato sotto una zolla di terra o sotto la pietra. Intorno alla figura del dio si è sviluppato un vero e proprio complesso rituale. L'abbandono di Jumis nel campo è accompagnato da canti e da danze, da un banchetto rituale e da offerte, che continuano all'interno dell'abitazione quando i mietitori sono tornati a casa. L'ultimo mannello di spighe talora viene portato a casa e Jumis viene messo a riposare nel granaio oppure collocato, sotto forma di una ghirlanda, in un luogo di riguardo al centro dell'abitazione. Il chicchi di grano di questa ghirlanda saranno utilizzati per la semina della stagione successiva. Sia per le sue funzioni che per le azioni di culto a lui dedicate, in definitiva, Jumis ricorda gli dei della fertilità di altre religioni.

Si può concludere affermando che la religione dei Balti ha espresso due principali tipologie di divinità. In primo luogo le divinità celesti e le loro funzioni: si tratta di personificazioni e di divinizzazioni di alcuni processi della natura, ma fortemente condizionate dalla struttura sociale della fattoria e dalla vita quotidiana del contadino. Dal dio del cielo, Dievs, l'agricoltore acquisisce i fondamenti di tutta la sua esistenza. In secondo luogo alcune divinità strettamente collegate con il ciclo della vita e con il benessere degli individui, incaricate di determinare il destino degli uomini, dalla nascita fino alla morte. Questo aspetto venne fissato in modo molto pratico: gli uomini considerano gli dei come loro eguali, come esseri con cui è possibile discutere, che si possono addirittura criticare. Una eguaglianza perfetta, tuttavia, non si è mai realizzata, perché gli uomini dipendono sempre dagli dei e perché questi ultimi sanno fare ciò che i primi non possono. Per queste ragioni gli dei assumono caratteri universali e vengono attribuite loro qualità morali. Al centro di questo sistema etico-religioso sta l'idea del bene, descritto a livello cosmico ma secondo i semplici termini del contesto sociale. [Vedi anche *INDOEUROPEI, RELIGIONE DEGLI*; e, più in particolare, *GERMANI, RELIGIONE DEI* e *SLAVI, RELIGIONE DEI*].

BIBLIOGRAFIA

L. Adamovičs, *Senlatviešu reliģija*, in *Vēstures atziņas un tēlojumi*, Riga 1937, pp. 45-115: presentazione sintetica dei tratti principali delle divinità dei Balti, senza particolari analisi delle fonti.

R. Akmentiņš et al., *Mitoloģijas enciklopēdija*, I-II, Riga 1994.

S. Ankrava, *Vai Lāčplēsis bija karalis Artūrs?*, Riga 2000: studio di mitologia comparata.

G. Bauer, *Gessellschaft und Weltbild im baltischen Traditionsmilieu*, Heidelberg 1972.

G. Beresnevečius, *Baltu religines reformos*, Vilnius 1995.

H. Bertuleit, *Das Religionswesen der alten Preussen mit litauisch-lettischen Parallen*, in «Prussia», 25 (1924).

H. Biezais, *Die Religionsquellen der baltischen Völker und die Ergebnisse der bisherigen Forschungen*, Uppsala 1954: una bibliografia critica di fonti e di studi fino al 1953.

H. Biezais, *Die Hauptgöttinnen der alten Letten*, Uppsala 1955.

H. Biezais, *Die Gottesgestalt der lettischen Volksreligion*, Uppsala 1961.

H. Biezais, *Baltische Religion*, in Åke Ström e H. Biezais (curr.), *Germanische und baltische Religion*, Stuttgart 1965, pp. 307-91.

H. Biezais, *Die himmlische Götterfamilie der alten Letten*, Uppsala 1972.

H. Biezais, *Lichtgott der alten Letten*, Uppsala 1976: contiene importanti indagini sulla religione dei Balti basate sull'analisi critica delle fonti.
E. Brastiņš, *Latvju dievadziesmas*, Würzburg 1947: una selezione di *dainas* (canti popolari) sul dio del cielo Dievs.
C.C. Clemen (ed.), *Fontes historiae religionum primitivarum, praeindogermanicum, indogermanicum minus notarum*, Bonn 1936: selezione di fonti greche e romane.
P. Dunbavin, *Picts and Ancient Britons. An Exploration of Pictish Origins*, Long Eaton 1998.
A. Gaižutis (ed.), *Senoves baltu simboliai*, Vilnius 1992.
Marija Gimbutas, *The Balts*, London 1963: alle pp. 179-204 una breve presentazione della religione dei Balti.
Grace S. Hopkins, *Indo-European *Deiwos and Related Words*, Philadelphia 1932: importante studio etimologico e semantico sui nomi delle divinità celesti degli Indoeuropei.
Z. Ivinskis, *Senoves lietuviuh religijos bibliografija*, Kaunas 1938: la più completa bibliografia sulla religione dei Balti fino al 1938.
A. Johansons, *Der Schirmherr des Hofes im Volksglauben der Letten*, Stockholm 1964: valida raccolta di materiale, ma sono errate le speculazioni sulla cosiddetta «casa del dio».
Elza Kokare, *Latviešu galvenie mitoloģiskie tēli folkloras atveidē*, Riga 1996: le principali figure della mitologia dei Lettoni documentate nel folclore.
Janīna Kursīte, *Latviešu folklora mītu spogulī*, Riga 1996: il folclore lettone e i suoi riferimenti mitici.
Janīna Kursīte, *Mītiskais folklorā, literatūrā, mākslā*, Riga 1999: temi mitici nel folclore, nella letteratura e nell'arte.
Jolanta Mackova, *Atraktā debess*, Riga 1995: simbologia lettone.
W. Mannhardt, *Die lettischen Sonnenmythen*, in «Zeitschrift für Ethnologie», 7 (1975), pp. 73-330: studio sulla mitologia solare, datato ma ancora valido.
W. Mannhardt, *Letto-preussische Götterlehre*, Riga 1936: la migliore raccolta di fonti sulla religione dei Balti.
Lena Neuland, *Jumis die Fruchtbarkeitsgottheit der alten Letten*, Stockholm 1977: uno studio fondamentale sul culto della fertilità, con un'ampia analisi delle fonti e della bibliografia.
V. Pisani, *Le religioni dei Celti e dei Balto-Slavi nell'Europa precristiana*, Milano 1950: una breve rassegna comparativa, macchiata da qualche errore linguistico.
Anta Rudzīte (ed.), *Latviešu tautas dzīvesziņa*, I-IV, Riga 1990: la visione del mondo dei Lettoni.
Kristīne Skrīvele (ed.), *Latvian Tales of Magic*, Riga 2001.
P. Šmits, *Latviešu tautas ticējumi*, Riga 1941: le credenze popolari dei Lettoni.
K. Straubergs, *Latviešu buramie vārdi*, I-II, Riga 1939-41: le formule magiche in Lettonia.
K. Straubergs, *Latviešu tautas paražas*, Riga 1944: costumi e usanze dei Lettoni.
V. Toporov, *Baltu mitologijos ir ritualo tyrimai: Rinktine/Toporov*, Vilnius 2000.
N. Velius, *Senoves baltu pasauležiūra*, Vilnius 1983: la percezione del mondo degli antichi Balti.
N. Velius, *Suzeistas vejas*, Vilnius 1987: il simbolismo in Lituania.
N. Velius (ed.), *Lietuviu mitologija*, Vilnius 1997.
N. Velius (ed.), *Baltu religijos ir mitologijos šaltinai*, I-IV, Vilnius 1996-2001: dizionario di mitologia e di religione dei Balti.
E. Zicāns, *Die Hochzeit der Sonne und des Mondes in der lettischen Mythologie*, in «Studia Theologica», 1 (1935), pp. 171-200: con una importante appendice sulla mitologia solare di Wilhelm Mannhardt.

HARALD BIEZAIS

BASCHI, RELIGIONE DEI. Durante il I secolo a.C. la religione del popolo basco dei Pirenei occidentali venne influenzata da varie popolazioni con cui i Baschi entrarono in contatto, fra cui i Celti e, più tardi, i Romani. Numerosi miti, riti e nuove credenze vennero così a fare parte della religione basca.

Mitologia e divinità. La mitologia basca è caratterizzata dall'esistenza di numerosi dei teriomorfi: maiali, cani, cavalli, capre, avvoltoi e serpenti, che in genere vivono all'interno di grotte. Alcuni miti baschi rivelano analogie con quelli di altre popolazioni europee, ad esempio il mito del cacciatore nero che assieme ai propri segugi, nelle notti tempestose, bracca una lepre che non cattura mai. Un mito basco, nondimeno presente in forma simile in tradizioni indoeuropee, narra delle *laminak*, talora metà donna metà pesce, talaltra metà donna metà uccello. Un altro mito, ricco di varianti nella mitologia indoeuropea è quello di Basajaun, personaggio che ricorda il Silvano o il Fauno della mitologia classica ed è parimenti associato al grano, considerato il primo agricoltore, il primo mugnaio e il primo fabbro. Tartarus (spagnolo, Tartalo; francese, Tartaro) è il ciclope basco, uno spirito maligno che abita in una grotta, straccia in due parti i prigionieri e li divora.

Una divinità basca importante è la Luna (Ilarqui), concepita come il recipiente della luce riflessa o della luce dei morti, ragione per la quale è associata con la morte oltre che con il mese. Le notti di luna piena i Baschi tenevano una festa religiosa dedicata a questa divinità. Vestigia di un culto lunare si sono trovate vicino ai resti di un culto indirizzato al dio dei cieli (Ortzi), al Sole (Ekhi) ed alla Terra (Lur). Ekhi, che ha il potere di distruggere gli spiriti del male, è la figlia di Lur, che è descritta come un grosso recipiente.

Un'altra dea importante nella religione basca è Mari, che vive in una grotta ed ha caratteristiche di diversi animali, quali i piedi caprini o gli artigli da avvoltoio. Viene descritta come una ricca donna che si sposta nell'aria su di un carro tirato da quattro cavalli. Cambia ogni sette anni luogo di residenza e nella sua dimora risplendono oggetti d'oro: letti, sedie, pettini e una statua taurina. Capita che faccia la sua apparizio-

ne come albero in fiamme, come nuvola bianca o come arcobaleno. Gradisce che i suoi devoti la ricordino con offerte, e il dono da lei preferito è una pecora. Nelle leggende mostra caratteri di divinità ctonia, misteriosa, arcaica e talvolta malefica. Somministra piogge e siccità, punisce il ladrocinio, la bugiardaggine e la boria. In lei confluiscono molti temi mitici di differente origine. Maju, suo sposo, o somiglia a Mari stessa o a un serpente. Il risultato dei loro incontri è la pioggia o la grandine.

L'influsso della mitologia romana è percepibile in numerosi dei e spiriti baschi. Alcuni di questi verranno ora presi in esame. Mari ha due figli: Atarrabi è il figlio buono, senza ombre, il compito del quale è principalmente impedire al fratello cattivo, Mikelats, di nuocere. Mikelats, dal canto suo, causa tempeste e distrugge bestiame e raccolti. Un'altra coppia è costituita da Lamiñ, spirito femminile con zampe di gallina, e Maide, uno spirito maschile. Lamiñ vive in grotte, pozzi e vecchi castelli, ma scompare quando si lavora con i buoi. Maide fa visita alle case nottetempo e prende quanto chi vi abita gli lascia in offerta. Un altro frequentatore notturno delle case è Inguma, uno spirito di malaugurio, che soffoca la gente per spaventarla. Prima di andare a dormire si recitano preghiere per tenerlo alla larga.

Ci sono, poi, Lahe, una divinità femminile invocata in caso di malattie umane, e Akerbeltz, che rappresenta la dea Mari e cura gli animali. Azti, un personaggio magico, cura le malattie del cuore, protegge le messi e gli animali, ed è artefice di pioggia tramite l'esorcismo. Fra gli spiriti del male c'è Beguizko, che ha il potere magico di provocare il malocchio con uno sguardo, e contro cui si adoperano elementi scaramantici quali la cenere, le braci, l'aglio, le olive e il sale. Herensugue è uno spirito diabolico dall'aspetto di un serpente. Sugaar, un serpente maschio che traversa il cielo come una palla di fuoco, è considerato presagio di forti vènti. Gaueko, lo spirito della notte, punisce coloro che lavorano di notte o fingono di non avere paura.

Altri spiriti e divinità includono Aatxe, un giovane toro che, oltre a punire i bambini disobbedienti, porta alle grotte chi viene meno ai propri doveri religiosi; gli Aiharra-haio, un gruppo di spiriti o folletti che aiuta la gente quando essa celebra determinate cerimonie; Eate, dio della tempesta e del fuoco; Eluaso, spirito delle valanghe; Fagus, spirito dell'albero di faggio; e Galtxaggori, uno spirito benefico dalle forme umane in miniatura. Alarabi, uno spirito montano, pure ha forme umane ma un solo occhio ed un'unica gamba, mentre Amilamia, una figura femminile giallo oro, è una divinità assai amichevole che aiuta i poveri.

Altre credenze e cerimonie basche. Per i Baschi la casa, rappresentata dallo spirito Itxe, era sacra. Molte case erano estensioni di quelle grotte che hanno spesso avuto un ruolo nella religione basca. Il focolare teneva lontani i fantasmi. Talune piante, fra cui frassino e lauro, venivano adoperate per santificare la casa. Prima della diffusione del Cristianesimo, che nei Paesi baschi è recente, la casa fungeva da sepolcro e al suo interno si celebravano sacrifici ai morti.

Esisteva fra i Baschi un culto dei morti molto sviluppato. Era diffusa l'idea del cadavere vivente, nutrito da luce e cibo messo a disposizione per i morti. Alcune maschere, adoperate in occasione di feste religiose all'inizio dell'anno, ritraevano probabilmente gli spiriti dei morti. Anche l'animismo era assai sviluppato. I Baschi associavano gli spiriti a molte e diverse cose. Si credeva che Mari, per esempio, assumesse la forma di una stalattite, ma la stessa Mari si trovava anche in un albero in fiamme, una nuvola bianca, un arcobaleno, una palla di fuoco, un focolare, e così via.

Fra le altre credenze, i Baschi coltivavano l'idea che le stalagmiti fossero esseri pietrificati il cui contatto curasse gli eczemi. Essi credevano inoltre che l'anima somigliasse alla luce e che potesse essere influenzata da una candela. Il popolo basco praticava danze religiose, come quella in maschera della regione di Lanz (Navarra), nella quale si inseguiva una persona travestita da cavallo (Zamalzain). Questi eventi, celebrati per proteggere il raccolto, prevedevano anche la partecipazione di un gigante dalla maschera enorme.

BIBLIOGRAFIA

J. Caro Baroja, *Sobre la religión antigua y el calendario del pueblo vasco*, San Sebastián 1980.

J.M. de Barandiarán, *Die baskische Mythologie*, in H.W. Haussig (cur.), *Wörterbuch der Mythologie*, II, *Götter und Mythen im alten Europa*, Stuttgart 1973.

JOSÉ M. BLÁZQUEZ

BERSERKER. L'antico termine norreno *berserkr* era adoperato in riferimento ad alcuni furenti guerrieri dalle caratteristiche animali. Secondo l'antica letteratura norrena, in particolare le fantasiose tarde saghe del XIII e XIV secolo, i *berserker* in battaglia ululavano come animali e mordevano i propri scudi. Non avvertivano i colpi e possedevano una forza non comune o soprannaturale, che dopo la battaglia cedeva il posto alla spossatezza. Poiché guerrieri chiamati *úlfheðnar* («pelli di lupo») si distinguono per caratteristiche si-

mili, molti studiosi traducono «veste di orso» il termine *berserkr*, che sarebbe in tal senso riferito all'aspetto di uomini-lupo e uomini-orso assunto dai guerrieri, o forse alle pelli animali di cui essi si sarebbero ammantati. [Vedi *METAMORFOSI*, vol. 4]. Altri studiosi ritengono però che la parola abbia il significato di «maglia nuda», che faccia cioè riferimento alla mancanza di armatura dei *berserker*. Fra le spiegazioni tradizionali del *berserksgangr* («diventare berserk») ci sono l'estasi autogena o di gruppo, la psicosi, la licantropia. [Vedi *DELIRIO RELIGIOSO*, vol. 3].

Nella mitologia norrena i *berserker* sono principalmente associati con il dio Odino. Il mitografo islandese Snorri Sturluson nella *Ynglingasaga* – racconto evemerizzato dell'origine della genealogia dinastica degli Ynglingar, che costituisce la prima saga del suo famoso *Heimskringla* (circa 1230) – ci offre una descrizione esplicita del *berserksgangr* e lo attribuisce specificamente ai guerrieri di Odino (capitolo 6). Odino è anche il capo degli *einherjar*, guerrieri morti che abitano nel Walhalla, passano le giornate in battaglia e le serate fra banchetti e bevute. [Vedi *WALHALLA*].

Questi ed altri dati suggeriscono l'esistenza di un complesso religioso in cui i guerrieri celebravano un culto estatico di Odino, il cui nome, che trae origine dal protogermanico **wōþanaz*, sembrerebbe significare «capo dei posseduti». Si trattava probabilmente di un culto che prevedeva severe regole di iniziazione, simili forse a quelle attribuite da Tacito ai Catti (*Germania* 30). L'associazione di Odino con gli *einherjar* potrebbe essere indizio di un culto dei morti all'interno di tale complesso religioso, il cui momento centrale, tuttavia, era presumibilmente una qualche forma di estasi sacra.

Fra le testimonianze iconografiche di questo culto ci sono placche in bronzo ritrovate a Torslunda, in Svezia, che raffigurano una danza di guerrieri dai tratti teriomorfi.

BIBLIOGRAFIA

F. Grøn, *Berserksgangens vesen og årsaksforhold*, Trondheim 1929, tratta della fenomenologia del *berserksgangr*. H. Kuhn, *Kämpen und Berserker*, «Frühmittelalterliche Studien», 2 (1968), pp. 218-27, ried. in H. Kuhn, *Kleine Schriften*, II, D. Hofmann (cur.), Berlin 1971, pp. 521-31, sottolinea le possibili influenze romane, in particolare le tradizioni gladiatorie. O. Höfler, *Kultische Geheimbünde der Germanen*, I, Frankfurt am Main 1934, offre la trattazione più completa del rapporto fra *berserker* e culto di Odino, *Männerbünde* e culto dei morti, ipotizzando l'esistenza di un culto misterico le cui tracce si scorgono anche in elementi delle tradizioni popolari quali la Caccia Selvaggia.

[Aggiornamenti bibliografici: l'articolo intitolato *Images of the Animal Guardians* in S.O. Glosecki, *Shamanism in Old English Poetry*, New York-London 1989, cap. 6, mette i *berserker* e le attestazioni iconografiche del culto bellico germanico in rapporto con lo sciamanismo e l'animismo; Kris Kershaw, *The One-eyed God. Odin and the (Indo-) Germanic Männerbünde*, Washington/D.C. 2000, aggiunge nozioni di derivazione indoeuropea].

JOHN LINDOW

BURIATI, RELIGIONE DEI. I Buriati, Mongoli del Nord, sono la minoranza più importante fra gli indigeni della Siberia orientale (353.000 nel 1979; 179.000, nel 1970, abitavano la Repubblica Socialista Autonoma Buriata, gli altri vivono soprattutto nei distretti nazionali buriati). Non costituiscono un corpo omogeneo: fra due estremi culturali esiste una vasta gamma di gruppi intermedi.

L'estremo occidentale, o cisbajkalico, è rappresentato dalla tribù Ekhirit-Bulagat, i cui membri abitano le foreste e traggono sostentamento dalla caccia e dalla pesca. Benché fossero isolati rispetto all'Impero mongolo, essi avevano incominciato a praticare l'allevamento di bestiame grazie all'influenza di emigrati mongoli nel periodo in cui, a metà del XVII secolo, arrivarono i cosacchi russi. In seguito alla colonizzazione e alla sedentarizzazione, la loro struttura sociale caratterizzata dalla divisione in clan è sopravvissuta più nella ideologia che non nella pratica. In questa area geografica lo sciamanismo ha conservato fino ad oggi la propria forza, resistendo con successo agli assalti della propaganda lamaista e subendo influenze solo superficiali del Cristianesimo ortodosso.

L'estremo orientale, o transbajkalico, è rappresentato dai Khori, che, in conseguenza delle guerre civili mongole del XVI e XVII secolo, si insediarono nelle steppe assieme con le proprie mandrie di bestiame. Furono trattati benevolmente dai governi dell'Impero russo a causa della posizione strategica da essi occupata rispetto all'Impero cinese. A cominciare dal XVIII secolo si diffuse con rapidità, dalla Mongolia, il lamaismo, che favorì gli ideali della pastorizia nomade e sviluppò la tendenza all'accentramento gerarchico, ma dovette tuttavia adeguare le proprie pratiche alle forme sciamaniche tradizionali e confrontarsi con il potere degli sciamani stessi.

Lo sciamanismo è un elemento basilare della società buriata tradizionale. Grazie al controllo degli spiriti (che traggono origine dalle anime), esso garantisce, nel quadro dell'istituto clanico, una mediazione fra l'uomo e il soprannaturale per quello che concerne le risorse naturali, assicurando quindi una regolamentazione generale della vita sociale che va molto oltre il singolo

sciamano e la sua attività. Numerosi studiosi hanno teso a sopravvalutare il ruolo della personalità dello sciamano e a costruire un pantheon di spiriti, rigido e indipendente, fondamentalmente legato alla vita tribale quotidiana. La istituzione sciamanica e la sua attività varia con il variare dei modi di sussistenza, della società e delle concomitanti influenze esterne. Possiamo distinguere tre tipi di sciamanismo, il secondo dei quali è il solo ad essere bene documentato.

Lo sciamanismo dei cacciatori. Il primo tipo di sciamanismo è connesso alla caccia. Gli animali, che si crede siano organizzati in clan esogamici, intrattengono rapporti nei quali, analogamente a quanto avviene fra esseri umani, si ricorre a patti e vendette. Cacciatore e sciamano, ciascuno a suo modo, sono simili al genero che prende una moglie e dona una sorella: in cambio della carne di selvaggina ottenuta dagli spiriti della foresta, il cacciatore nutre gli spiriti degli animali (*ongon*); in cambio delle anime viventi umane e animali ottenute dagli spiriti di esse responsabili, lo sciamano restituisce le anime dei morti al loro mondo, ed è per tali attività che egli svolge un ruolo nella nascita e nella morte [Vedi *ONGON*].

In caso di infrazioni del codice di condotta scattano sanzioni gravide di conseguenze sulla continuità biologica: clima rigido, penuria di selvaggina, malattia, morte. Poiché l'anima è indispensabile alla vita corporea, allo sciamano tocca mediare per prevenire e ripristinare errori. Egli, grazie all'assistenza di alleati che si è personalmente procurato fra gli spiriti umani e animali, compie un viaggio simbolico per incontrare gli spiriti da cui derivano problemi e negoziare un ritorno ad uno stato di cose ordinato. Capita che lo sciamano, investito della sua carica per servire il proprio clan, debba agire contro altri clan (facendo in modo che manchi loro la selvaggina, colpendoli con malattie) ed essere l'architetto simbolico di guerre.

Lo sciamanismo degli allevatori di bestiame. Il secondo e meglio documentato tipo di sciamanismo si riscontra presso chi tra gli appartenenti alla tribù Ekhirit-Bulagat si occupa dell'allevamento del bestiame. La parte essenziale dei rapporti fra mondo umano e mondo spiritico consiste di rapporti fra vivi e morti. La sussistenza dipende dai propri antenati (*übged*), i quali sono «signori» (*ezen*) delle montagne che dominano il territorio del clan. Questi antenati legittimano e proteggono la vita economica dei discendenti e li puniscono con danni vitali per ogni trasgressione dell'etica clanica. Nei sacrifici *tailghan* (di giumente o pecore), offerti da ogni clan ai propri antenati, lo sciamano partecipa come un membro del clan.

Il ricorso alla mediazione sciamanica è necessario soprattutto quando sorgono problemi riguardanti i legami familiari e la riproduzione, vale a dire tutto ciò che mette in pericolo la continuità patrilineare: sterilità, parti difficili, malattie infantili, e anche contenziosi coniugali, fughe e scappatelle delle donne che comportino il rischio, per un maschio, di non avere discendenti (secondo la leggenda lo sciamanismo trasse origine da una moglie scappata via). Bisogna prestare attenzione non solo ai vivi, ma anche ai morti, che non vanno trascurati onde evitare di istigarli a provocare danni. Alle loro anime si offrono sacrifici privati (*khereg*) prima per neutralizzarle e placarle, poi per trasformarle in *zayaan*. Questi spiriti sono i morti eccezionali (i cui esempi positivi sono grandi sciamani, guerrieri, o cacciatori), che determinano il fato degli uomini e che sono di primaria importanza nella pratica religiosa. I morti ordinari sostengono i propri discendenti nelle guerre contro gli altri clan; un clan privo di uno sciamano che intervenga per mediare con i propri morti preferisce la fuga anziché rischiare lo scontro sul campo di battaglia. Fra gli allevatori di bestiame, tuttavia, in genere lo sciamano gestisce attività riparatorie piuttosto che offensive.

Lo sciamano. Fra gli Ekhirit-Bulagat per diventare uno sciamano (*böö*) bisogna possedere l'«essenza» (*udkha*) di uno sciamano. Si tratta di un diritto trasmesso geneticamente, reso evidente dall'esistenza di sciamani nel proprio albero genealogico. Uno dei discendenti di una genealogia sciamanica ha il dovere di divenire sciamano affinché gli antenati sciamani possano avere un rappresentante terreno. Per avere il sostegno e l'investitura della propria gente è tuttavia ugualmente importante la dimostrazione da parte del candidato delle proprie capacità. Benché a parole l'essere maschio o femmina sia considerato irrilevante, l'obbligo patrilineare ha la meglio e a conti fatti gli sciamani sono molto più numerosi delle sciamane (*udaghan*).

È in genere durante l'adolescenza che, sotto pressioni da parte del parentado, si intraprende la carriera di sciamano. Svenimenti, visioni e un tipo di anoressia chiamata *khüdkhe* («stato di disordine») sono interpretati come segni del fatto che lo sciamano sta familiarizzando con gli spiriti sotto l'egida dei propri antenati. L'apprendista si allena a cantare e gesticolare in maniera sciamanica (con voce lugubre e grida animalesche, rantoli e crisi respiratorie, salti, dondolii, e altro che rappresenti il viaggio nel modo degli spiriti) e imita o assiste per numerosi anni sciamani esperti. Al termine di tale apprendistato, egli viene investito dalla propria comunità tramite un rito (chiamato *ughaalgha*) nel quale riceve il corredo (abiti, tamburo, ecc.). Il rito consiste nel «rianimare» simbolicamente lo sciamano, rendendolo sia spirito che uomo, morto e vivo assieme. È l'amalgama dei due modi di esistenza che gli permette di garantire la mediazione. Egli si sottomette poi al giuramento di servire la propria gente, che ne sorve-

glierà da vicino l'operato senza esitare a esonerarlo dall'incarico o a rimpiazzarlo semmai dovesse esserne insoddisfatta.

Anche privo di «essenza» qualcuno può diventare sciamano qualora abbia molti parenti morti, specialmente se uno di essi è stato ucciso da un fulmine, evento che dà energia ad una nuova essenza. L'aspirante sciamano dovrà nondimeno dimostrare le proprie capacità. Nel caso in cui il dovere di diventare sciamano fosse avvertito come qualcosa di insostenibile dall'unico discendente di una famiglia, il ruolo sciamanico fornisce comunque una eccellente opportunità di emergere per un individuo, specialmente se femmina. Sciamane la cui vocazione viene frustrata diventano da morte le più formidabili «tessitrici di destini» (*zayaan*). Va inoltre detto che anche chi non è sciamano si comporta in alcune occasioni da sciamano, vuoi per proprie esigenze psichiche vuoi nell'ambito di peregrinazioni collettive (*böölöösen* o *naiguur*) dovute a disastri naturali o pressioni culturali.

I momenti principali della sequenza sciamanica sono: 1) la fumigazione dell'area bruciando corteccia di abete (l'abete, conosciuto presso i Buriati con il nome *žodoo*, è il simbolo della funzione dello sciamano) per effettuare l'ingresso dello sciamano nello spazio-tempo sacro; 2) l'incorporazione degli spiriti ausiliari; 3) la visione trascendente, in cui lo sciamano identifica lo spirito responsabile del problema; 4) il viaggio dell'anima nel regno dello spirito in questione per negoziare con esso; 5) un sacrificio secondo i desideri di costui; e 6) una divinazione generale. Dopo la sequenza lo sciamano riprende la propria vita normale.

I creatori celesti e i loro figli fondatori. Mentre gli spiriti dei morti sovrintendono alla vita quotidiana, sullo sfondo agiscono i *tengeri* (o *tengri*, «cieli», un insieme di esseri soprannaturali) creatori e padroni del destino degli esseri umani. Essi si dividono in campi opposti, i cinquantacinque Tengeri Bianchi dell'Ovest (o Destra), il cui capo è considerato il più vecchio, e i quarantaquattro Tengeri Neri dell'Est (o Sinistra), il cui capo è considerato il più giovane. Questa divisione, che illustra il conflitto fra il Vecchio e il Giovane, da un lato denota il principio della divisione in clan (e forse una antica organizzazione in due parti uguali), da un altro lato denota il principio del potere dualistico, visto come conflitto fra una autorità istituzionale (simboleggiata dal più vecchio) e la sfida nei confronti di tale autorità (simboleggiata dal più giovane). Il più vecchio rappresenta l'istituzione clanica, erede dell'autorità legittima ma non del vero potere; il più giovane rappresenta l'istituzione sciamanica, detentrice del vero potere, ma obbligata a subordinarne l'esercizio agli interessi del clan, e detentrice di una posizione sociale, basata sulla abilità, sempre suscettibile di essere sfidata (ne consegue il fatto che lo sciamano è indispensabile al clan ed allo stesso tempo da esso temuto a causa della sua abilità nel manipolare i poteri spiritici).

Il primo, leggendario, sciamano portava nel proprio nome l'aggettivo *khara* («nero»). La nozione di uno sciamano bianco sembra la si possa considerare una creazione artificiale, il risultato di una acculturazione religiosa oppure di una reazione contro di essa: una disamina dei fatti rivela l'inesistenza di sciamani bianchi in quanto tali. Mentre i *tengeri* rimangono in cielo e si manifestano tramite fenomeni atmosferici, i loro figli scendono sulla terra. È il caso di Buxa Noyon, il Signore Toro, fondatore della tribù Ekhirit-Bulagat, dell'eroe epico Geser, fondatore delle norme che regolano il matrimonio, e di vari «re» (*khad*) di montagne e acque [Vedi *GESER*; e *TENGRI*].

Lo sciamanismo marginalizzato. Il terzo tipo di sciamanismo buriato è quello sopravvissuto nelle regioni lamaiste nonostante la persecuzione (che si ebbe all'inizio del XIX secolo, soprattutto nelle regioni di Barguzin e Tunka). Lo sciamano in tali contesti non è più come altrove una sorta di «proprietà del clan», il suo ruolo e la sua posizione sociale sono marginalizzati, egli è spinto alla carriera sciamanica soprattutto dal desiderio personale, il che offre opportunità anche alle donne. Succede di tanto in tanto che in una stessa famiglia un figlio sia lama e una figlia sciamana. Per «riscattare l'anima» (*hünehe kharyuulkha*) che uno spirito ha sottratto ad una persona malata, non è insolito rivolgersi, dopo che un lama ha fallito il tentativo, ad uno sciamano, in quanto esso è ancora considerato il più capace.

Le differenze di maggiore rilievo riguardano il mondo soprannaturale (che continua a espandersi e svilupparsi come una gerarchia) e l'importanza sociale dei rituali. L'aspetto dei *tengeri* celesti sta diventando più individuale, traendo spunto da tratti di divinità lamaiste e talvolta fondendosi con esse. È a loro, e non più agli spiriti degli antenati, che si indirizzano offerte di latte e preghiere per vedere aumentare la propria prole e il proprio bestiame. Appaiono anche alcuni volti nuovi, ad esempio quello di Erlik, signore del mondo dei morti. Altri personaggi subiscono trasformazioni. È il caso dello spirito del fuoco del focolare, che ad occidente del lago Bajkal è concepito come una coppia venerata da tutte le famiglie appartenenti allo stesso clan, mentre a oriente del lago è una donna, *tengeri* o *khan* del fuoco, venerata separatamente da ogni famiglia [Vedi *ERLIK*].

I lama, per competere con i sacrifici clanici (*tailghan*), organizzano grandi rituali senza spargimento di sangue (*oboo*), aperti a vaste comunità parrocchiali e celebrati sulla cima di un monte. La pratica lamaista minaccia di eliminare la pratica sciamanica, o quanto

meno di prendere il sopravvento su di essa, a tutti i livelli (tramite il controllo sull'allevamento del bestiame e sulla vita quotidiana, la divinazione, la medicina e le esibizioni magiche). È chiaro, tuttavia, a giudicare dai fatti, che i lama hanno ottenuto un successo soltanto superficiale. Fu l'Impero russo a incoraggiare l'istituzione di una vera e propria Chiesa lamaista buriata nella regione transbajkalica con l'intento di evitare la dipendenza dalla Mongolia e quindi dalla Cina. Il lamaismo ottenne in effetti una forte posizione socio-politica, ma risultò pressoché svuotato da ogni contenuto buddhista. Al confronto, il Cristianesimo ortodosso ha avuto, nelle regioni agricole cisbajkaliche, una influenza ancora più superficiale (per esempio, fondando il culto di santi quali San Nicola). L'unica traccia di lamaismo rimasto sembra essere, oltre ad un monastero lamaista a Ivolga, il culto di Maydar (Maitreya), il Buddha futuro, sostenuto da una sorta di attività profetica nazionalista molto limitata geograficamente.

L'adattamento dello sciamanismo. Per il legame organico con un tipo di società non centralizzata, per il pragmatismo su cui si basa, per lo spiritismo semplice da cui trae efficacia e per la caratteristica rivalità fra sciamani, lo sciamanismo è vulnerabile ad ogni istanza centralizzante e alla intrusione di qualsiasi dogma che implichi entità trascendenti e una comunità clericale coesa. Si tratta tuttavia di una debolezza che contiene allo stesso tempo in sé la forza della adattabilità. Gli spiriti vengono rimodellati seguendo i gusti di moda (le anime dei rivoluzionari morti in circostanze tragiche durante la seconda guerra mondiale ne sono un esempio), mentre in cielo un personaggio come Lenin dirige assieme con i *tengeri* gli affari terreni. Nonostante tali innovazioni, le malattie, specialmente quelle dei bambini, restano il campo privilegiato dell'intervento sciamanico. Libera da qualsivoglia liturgia e servitù culturale, basata su flessibilità e inventiva personale, la pratica dello sciamano può avere luogo in segreto e senza formalismi. La comunicazione con i morti svolge un ruolo nella consapevolezza della identità etnica, e determinati dettagli rituali, quali versare alcune gocce di alcol nell'inaugurare le feste religiose, o appendere nastri agli alberi che crescono su una collina o nei pressi di una sorgente termale, sono diventati veri e propri tratti culturali dei Buriati.

[Vedi anche *SIBERIA MERIDIONALE, RELIGIONI DELLA*; e *SCIAMANISMO IN SIBERIA E IN ASIA CENTRALE*].

BIBLIOGRAFIA

M. Eliade, *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Paris 1951, 2ª ed. riv. e ampl. 1968 (trad. it. *Lo sciamanismo e le tecniche dell'estasi*, Roma 1974). La sola panoramica generale sullo sciamanismo che copra una vasta gamma di popoli. Contiene molte notizie sui Buriati.

Galina Rinchinovna Galdanova et al., *Lamaizm v Buriatii XVIII-nachala XX veka. Struktura i sotsial'naia rol' kul'tovoi sistemy*, Novosibirsk 1983. Eccellente studio di conflitti e compromessi fra lamaismo e sciamanismo nelle regioni transbajkaliche durante il XVIII, XIX e XX secolo.

M.N. Khangalov, *Sobranie sochinenii*, I-III, Ulan-Ude 1958-1960. Un notevole compendio di dati raccolti alla fine del XIX e l'inizio del XX secolo nelle regioni ad ovest del lago Bajkal da parte di un autorevole studioso buriato di sciamanismo.

I.A. Manzhigeev, *Buriatskie shamanisticheskie i doshamanisticheskie terminy*, Moskva 1978. Presenta sotto forma di glossario importanti personaggi e concezioni dello sciamanismo e della mitologia buriati.

T.M. Mikhailov, *Iz istorii buriatskogo shamanizma (s drevneishik vremen po XVIII v.)*, Novosibirsk 1980. Una storia dello sciamanismo buriato, inteso come sistema religioso a sé stante. Le metodologie critica e teorica sono bene equilibrate.

G. Sandschejew, *Weltanschauung und Schamanismus der Alaren-Burjaten*, in «Anthropos», 22 (1927), pp. 576-613, 933-55; 23 (1928), pp. 538-60, 967-86. Una panoramica, basata sulle osservazioni personali dell'autore, ricca di informazioni sullo sciamanismo dei Buriati Alar (ad ovest del lago Bajkal).

[Aggiornamenti bibliografici:

Marjorie Mandelstam Balzer (cur.), *Shamanism. Soviet Studies of Traditional Religion in Siberia and Central Asia*, Armonk/N.Y. 1990.

Eva Jane Neumann Fridman, *Sacred Geography. Shamanism among the Buddhist Peoples of Russia*, Diss. Providence Budapest 2004.

Roberte Hamayon, *Abuse of the Father, Abuse of the Husband. A comparative Analysis of Two Buryat Myths of Ethnic Origin*, in W. Heissig e H-J. Klimkeit (curr.), *Synkretismus in den Religionen Zentralasiens. Ergebnisse eines Kolloquiums von 24.5. bis 26.5.1983 in St. Augustin bei Bonn*, Wiesbaden 1987, pp. 91-107.

A. Hurelbaatar, *An Introduction to the History and Religion of the Buryat Mongols of Shinehen in China*, in «Inner Asia 2», 1 (2000), pp. 73-116.

Marta Kiripolska, *The Twelve Deeds of the Buddha. A 19th Century Buriat Translation of the Hymn [Buriat Manuscript found in the Collection of Naprstek Museum in Prague]*, in «Mongolian Studies», 23 (2000), pp. 17-42.

Virlana Tkacz, *Shanar. Dedication Ritual of a Buryat Shaman in Siberia as Conducted by Bayir Rinchinov*, New York 2002].

ROBERTE HAMAYON

CALENDIMAGGIO. L'unica festa religiosa dell'Europa precristiana che non venne adattata ai propri scopi dalla Chiesa cristiana. Essa svolge un ruolo in quel ciclo annuale di feste di cui fanno parte festività osservate nel mezzo dell'inverno e in occasione del raccolto. Cronologicamente a metà fra le lunghe e fredde notti invernali e i giorni dell'abbondanza della tarda estate, Calendimaggio è una festa ricca di aspetti simbolici e cerimoniali che sottolineano questa sua posizione cruciale.

In tutta Europa, simbolo base di questa giornata è il vivace rigoglio primaverile, aspettativa generale è la fecondità. Tradizionalmente, i giovani del villaggio trascorrevano la vigilia di Calendimaggio nei boschi circostanti e il mattino seguente svegliavano i villici visitando ogni casa, cantando una melodia tradizionale e portando ghirlande di foglie e fiori freschi. Potevano anche travestire uno di loro, coprendolo di foglie, da re maggio. Il re maggio e quelli al suo seguito ballavano per l'abitato raccogliendo dai passanti denaro poi speso per festeggiare. Spesso i giovani abbattevano anche alberi da erigere al centro del villaggio come alberi della cuccagna, attorno ai quali radunare la gente della comunità per danzare e per svolgere altre varie attività.

In occasione di Calendimaggio, in numerosi Paesi europei si mettevano in scena rappresentazioni teatrali per commemorare il trionfo dell'estate sull'inverno, mentre in Inghilterra la festa era incentrata su danze ed esibizioni sfarzose. I giovani eleggevano un re e una regina del maggio affinché presiedessero le cerimonie del giorno festivo. Il re e la regina erano talora vestiti da Robin Hood e Maid Marian, e gli accompagnatori da Frate Tuck, Little John e i loro altri allegri compagni.

Le origini del Calendimaggio sono ignote, e tuttavia ciò che sappiamo della sua storia suggerisce che la festa religiosa non si basa su un rituale magico volto ad assicurare la fertilità agricola, come un tempo si credeva, bensì sulla esigenza da parte della comunità di esprimere speranza e gioia. A essere enfatizzata è sempre stata la solidarietà sociale, non l'elemento soprannaturale o metafisico.

BIBLIOGRAFIA

J. Forrest, *Morris and Matachin. A Study in Comparative Choreography*, Sheffield 1984.

R. Judge, *The Jack-in-the-Green. A May Day Custom*, Ipswich 1978.

JOHN FORREST

CANTI DEL SOLSTIZIO D'INVERNO. In Europa, la celebrazione del solstizio d'inverno, la notte più lunga dell'anno, risale a tempi preistorici. Gli scrittori greci e latini, nonché i Padri della Chiesa attestano che nell'antichità le feste connesse con il solstizio d'inverno perpetuavano tradizioni molto antiche e profondamente radicate nel folclore popolare. Nonostante le differenze regionali e il diverso significato culturale di queste celebrazioni, si notano delle costanti, quali il culto del sole, orge, mascherate e divinazione, poiché il solstizio d'inverno era considerato un momento di grande importanza. La fertilità dei campi, la riproduzione del bestiame, la salute degli uomini e la conclusione dei

matrimoni per l'anno seguente dipendevano tutti dall'osservanza dei rituali del solstizio d'inverno. Questa celebrazione comprendeva anche delle canzoni particolari. Purtroppo, poco si conosce di quelle eseguite durante il ciclo delle feste imperiali romane, i Saturnali, il *dies natalis solis invicti* (giorno natale del dio iranico Mithra), e le Calendae Ianuari, che, oltre a dare inizio al nuovo anno amministrativo, erano l'occasione per lo scambio di auguri. A noi sono giunti solo i testi di alcune formule augurali. Da Agostino apprendiamo che nel V secolo d.C, per il solstizio d'inverno, si cantavano canzoni «irriverenti e oscene» dal punto di vista cristiano. Tuttavia, in confronto alle celebrazioni per il solstizio d'inverno nell'Europa settentrionale, le feste romane, data la loro inserzione nel calendario ufficiale e la loro fusione con elementi importati da varie province dell'Impero, possono considerarsi una sintesi culturale relativamente più tarda.

Nell'Europa settentrionale, le medesime celebrazioni presentano caratteristiche diverse e un'impronta più arcaica. Quasi tutte le notizie di cui disponiamo riguardano unicamente i popoli germanici. Ciononostante, come dimostreremo, la maggior parte delle usanze e delle credenze si incontrano anche nelle tradizioni popolari dell'Europa orientale.

Secondo gli storici latini e le cronache ecclesiastiche, nonché la testimonianza costituita dalle leggi contro le pratiche pagane e dall'antica letteratura anglosassone e nordeuropea (ad esempio le saghe islandesi), la festa germanica di Yule a metà inverno celebrava il ritorno del sole e aveva un marcato carattere funebre. Era credenza comune che gli spiriti dei defunti apparissero nella loro abitazione terrena specialmente durante il periodo del solstizio d'inverno per partecipare alla festa e, se non venivano trattati con il dovuto riguardo, arrecassero danno ai vivi. Comunque, dare il benvenuto agli spiriti, rappresentati da maschere, assicurava pace, salute, prosperità e fertilità per l'anno a venire.

Mentre abbondano i dati relativi alla mitologia e alle usanze dei popoli germanici, viceversa mancano informazioni precise sui miti, sui racconti o sui canti specifici eseguiti durante la festa di Yule. Copiose sono le fonti che menzionano l'esecuzione di saghe islandesi alla Yuletide, ma tali saghe non possono considerarsi tipiche del solstizio d'inverno, venendo cantate anche in altre occasioni, come matrimoni e raduni notturni. Inoltre, benché basate su un'antica letteratura orale, esse furono composte durante il XII e il XIII secolo e non possono, quindi, considerarsi vere e proprie tradizioni popolari pagane del solstizio d'inverno.

Queste tradizioni furono in parte cancellate e in parte amalgamate con l'ideologia cristiana ad opera della propaganda missionaria e dell'abile strategia della Chiesa. Le festività invernali della Chiesa erano in origine basate sul calendario del tardo Impero romano. Mentre in apparenza si rifiutavano le consuetudini pagane, in realtà alcune di queste venivano riproposte con veste cristiana, prima quelle dell'area mediterranea, quindi alcune fra le più antiche dei popoli germanici. Di conseguenza, negli inni delle nostre festività invernali si può cogliere l'eco delle antiche celebrazioni pagane del solstizio d'inverno.

Ma il vero legame fra le feste invernali di un tempo e quelle dei nostri giorni va ricercato nelle tradizioni contadine. Nelle aree urbane, la Chiesa riuscì ad assimilare gradualmente gli usi pagani fino a cancellarne la memoria tanto da soppiantarli; fra i contadini, invece, un risultato del genere fu conseguito solo più tardi e in modo meno definitivo. A giudicare dai ripetuti moniti dei sacerdoti medievali alla popolazione rurale, si desume che i contadini continuarono i loro usi pagani per festeggiare il solstizio d'inverno, specialmente nell'Europa settentrionale, dove la conversione al Cristianesimo fu più tardiva. Alcuni di questi usi sono rintracciabili ancor oggi nelle tradizioni popolari germaniche: tuttora si attribuiscono poteri magici alle ceneri del vecchio «ceppo di Yule» bruciato a Natale e al pane fatto per questa particolare giornata.

Non si deve al caso se solo nell'Europa orientale troviamo ancora viva un'usanza popolare che, in parte, continua le antiche tradizioni pagane del solstizio. In quelle zone periferiche del continente fin verso la fine dell'Ottocento, e in alcuni territori addirittura fino allo scoppio della prima guerra mondiale, la classe contadina, numericamente superiore, continuò a vivere in relativo isolamento, in condizioni, per molti aspetti, arcaiche. È proprio grazie a questo vuoto nell'evoluzione storico-sociale che si possono ancora identificare nel folclore europeo occidentale elementi del culto tributato al sole dalle popolazioni germaniche del VI e VII secolo. La sopravvivenza di tali usanze si spiega anche col fatto che, in queste zone, la lotta contro il paganesimo fu molto meno metodica che in Occidente. Di scarsa preparazione teologica, i sacerdoti dei villaggi non furono avversari intransigenti del paganesimo; a volte essi stessi contribuirono involontariamente al perpetuarsi di usi pagani o alla loro simbiosi col Cristianesimo.

Nell'Europa orientale, le canzoni del solstizio, eseguite da cori di adulti durante le festività invernali, somigliano ai canti natalizi sia per il periodo in cui vengono eseguite che per alcuni piccoli dettagli nel contenuto. A differenza dei canti natalizi, fatti circolare soprattutto in edizioni manoscritte e, più tardi, stampate, i canti pagani appartenevano alla tradizione orale e, con i loro contenuti, conservarono riti e miti pagani che si

integrarono in un ricco complesso di usanze folcloriche di quei popoli.

Mentre il repertorio di questi canti circola ancora fra i Polacchi, i Bielorussi, i Moravi e i Serbi, ma in forma ridotta e impoverita, è ancora molto ricco e ben conservato fra gli Ucraini, i Bulgari e, specialmente, fra i Romeni. Il compositore ed etnomusicologo Béla Bartók, che fece ricerche sul folclore romeno fino dagli anni antecedenti la prima guerra mondiale, notò che «fra tutti i popoli dell'Europa orientale, i Romeni hanno meglio conservato fino ad oggi questi canti del solstizio d'inverno, in parte antichi» (Bartók, 1968, p. 28).

Su basi linguistiche è possibile dimostrare che, nell'Europa orientale, i termini relativi alle feste invernali (cioè l'ucraino *koliada* o *koliadka*, il bielorusso *koliada*, il bulgaro *koleda* e il romeno *colinda* o *corinda*) derivano tutti dal latino *calendae*. Se a questo si aggiunge che, come risulta da antichi documenti cristiani e da testimonianze archeologiche, le feste invernali romane godevano di grande popolarità nell'Impero romano d'Oriente, si può concludere che, in quell'area, la terminologia popolare relativa alle canzoni per il solstizio invernale si riferiva, in origine, alle calende di gennaio. Solo l'analisi degli atti rituali e dell'espressione verbale potrà stabilire fino a che punto le canzoni stesse derivassero dalle feste invernali romane.

Nell'Europa orientale, l'esecuzione delle canzoni per il solstizio – che per comodità chiameremo «canzoni invernali» – è governata da regole non scritte e, a volte, presenta tracce di rituali, di rappresentazioni e di credenze di origine mitologica. Visto che l'esecuzione di queste canzoni sta cadendo in disuso, nella nostra analisi faremo riferimento tanto alle testimonianze di oggi, quanto ai dati concernenti le regole e le credenze ottenuti intervistando cantanti di generazioni precedenti o consultando antichi documenti.

Le circostanze locali e, non ultime, la varietà e l'abbondanza dei miti, fanno sì che l'esecuzione differisca non solo da una popolazione all'altra, ma spesso anche da regione a regione entro i confini di uno stesso Paese. Così, mentre si insisterà sulla diffusione di questa usanza, comune agli Ucraini, ai Romeni e ai Bulgari, se ne indicheranno anche certe caratteristiche locali che hanno contribuito a chiarirne il significato.

Come già detto, le canzoni invernali si eseguono nel tempo delle festività cristiane. È attestato che in questo periodo si potevano cantare solo le canzoni invernali, ogni altro tipo essendo proibito. Ad esse si attribuivano numerosi benefici, se eseguite nel periodo prescritto: aumento del raccolto di grano e di canapa, benessere, salute e fecondità del bestiame. Al contrario, se eseguite in un periodo diverso, potevano arrecare danno al raccolto e minare la salute dei bambini. Questi effetti contrari – benefici o dannosi – conseguenti al rispetto o meno del tempo prescritto dalla tradizione, testimoniano del carattere sacro delle canzoni.

Il canto viene tradizionalmente eseguito da gruppi di composizione e organizzazione variabili. I più diffusi e più tradizionali fra i Bulgari, i Romeni e gli Ucraini sono i gruppi ben strutturati di giovani uomini. Alcune delle norme che abitualmente regolano questi cori sottolineano il carattere sacro del loro canto; per i Bulgari, infatti, i figli illegittimi e i giovani con un difetto fisico non erano ammessi a far parte del gruppo corale. Nei documenti d'archivio e nelle canzoni stesse si trova menzione di «giovinetti» e «giovani», lasciando intendere che, nel passato, almeno in alcune regioni romene, il canto era prerogativa esclusiva dei giovani celibi. Anzi, sempre in Romania, durante le festività religiose invernali, i giovani coristi avevano l'obbligo di abitare insieme e di evitare qualsiasi rapporto sessuale con le donne. Nello stesso tempo si tollerava un comportamento sfrenato da parte dei più giovani, per evitare reazioni pericolose.

Oggi, i coristi possono essere sposati o meno. L'organizzazione del coro comincia all'inizio del periodo di astinenza precedente il Natale (15 novembre) o, al massimo, un paio di giorni prima del Natale. È il momento in cui si distribuiscono le varie parti ai membri del gruppo. I Bulgari, i Romeni e gli Ucraini eleggono un capo, investito di autorità assoluta su tutto il gruppo, e un giovane corista che dovrà portare i doni ricevuti dopo l'esecuzione dei canti. In Ucraina il sacerdote locale, per tradizione, presiedeva all'elezione del capo, e i coristi trasportavano la croce.

Non sempre i coristi si limitano all'esecuzione dei canti. In alcune parti dell'Europa orientale, il canto è associato al suono di campanelle, tamburi o trombe, probabilmente allo scopo di neutralizzare l'influsso delle anime dei defunti, che si reputano particolarmente nocivi nel solstizio d'inverno. Gli Hutzul, gruppo etnico ucraino dei Carpazi nordorientali, accompagnano il canto con danze ieratiche. In Romania, dopo aver cantato, i giovani coristi danzano con le fanciulle per trasmettere loro gioia e buona salute. Altrove il canto è associato alla danza mascherata. In diverse regioni romene, ad esempio, l'esecuzione di una particolare canzone è accompagnata, o seguita, dalla danza del Turka o del Cervo (entrambi maschere zoomorfiche).

In Romania, Bulgaria e Ucraina, le canzoni invernali vengono eseguite ufficialmente la notte della vigilia, il giorno di Natale e, a volte, a Capodanno. In Romania si canta una canzone speciale all'alba, col viso rivolto a est. Si può cantare davanti a una finestra, o all'interno di una casa, o per la strada andando di porta in porta. L'usanza vuole che si canti davanti a tutte le

case del villaggio, i cui abitanti, a turno, danno il benvenuto e quindi un compenso ai cantanti. Il dono più diffuso è una speciale focaccia natalizia. Si crede che mangiare di questa focaccia o, alternativamente, seppellirne dei bocconi sotto terra, o darli in cibo agli animali domestici, assicuri la buona salute ai bambini e agli animali e faccia aumentare il raccolto. Probabile reminiscenza di riti agrari del Mediterraneo e del Vicino Oriente è l'usanza attestata all'inizio del XX secolo in alcune regioni romene: nel momento in cui il coro si scioglie, un'azione mimata simula la morte e la resurrezione di uno dei cantanti. Inoltre, alla fine del periodo festivo, i coristi invitano le ragazze del villaggio a un banchetto.

I canti sono classificati in modi diversi. Alcuni prendono il nome dal tempo e dal luogo in cui vengono eseguiti: ad esempio, «Canzone della notte», «Canzone dell'alba», «Canzone della finestra»; la maggior parte dei titoli fa riferimento alla persona cui il canto è dedicato: «A una fanciulla», «A un giovane», «A una vedova»; il titolo può richiamare la professione della persona cui è rivolto: «A un pastore», «A un aratore», «A una levatrice», «A un sacerdote» e così via. Se una famiglia è in lutto, i coristi cantano davanti alla casa un brano speciale detto «Canzone per il morto». Titoli, questi, ormai rari oggigiorno, risalenti a un'epoca anteriore, quando i rituali funebri comportavano il canto. Mentre alcuni dei riti del solstizio d'inverno sono volti a respingere gli spiriti, altri vogliono conquistarne la benevolenza, invitandoli a unirsi alle feste e onorandoli con canzoni, offerte e pranzi. Nell'Europa orientale è, infatti, molto diffusa la credenza che nel periodo compreso fra il 24 dicembre e il 6 gennaio le anime dei defunti escano dai loro sepolcri e perseguitino i vivi. Per placarli, gli Slavi e i Romeni lasciavano nella notte del 23 dicembre una tavola imbandita con cibi e bevande.

Sebbene l'etimo dei termini relativi ai canti invernali sia latino, l'analisi delle credenze e dei rituali alla base degli stessi sembra bocciare l'ipotesi di un'origine romana. Si potrebbe, quindi, supporre un substrato precedente la romanizzazione delle popolazioni tracie; difatti le regole attinenti l'organizzazione dei giovani coristi e altri dettagli suggeriscono la provenienza da riti puberali. La maggioranza dei rituali e delle credenze su cui si fonda il dono della focaccia ai coristi, nonché le tracce di un culto al sole (per esempio, il «Canto dell'alba»), risalgono a uno strato ben più arcaico rispetto alle feste romane. Tali rituali, inoltre, contengono molti elementi comuni alle celebrazioni del solstizio d'inverno nell'Europa settentrionale. Si potrebbe dedurre che l'introduzione delle feste invernali romane non comportò l'abolizione delle celebrazioni locali. La coincidenza delle date e certe analogie fra le due tradizioni (baccanali e mascherate) non potevano che favorire il perpetuarsi di tradizioni popolari locali sotto l'egida dei conquistatori. Da parte loro, i Romani tendevano ad assimilare le usanze, i rituali e gli dei stranieri secondo il sistema della *interpretatio romana*. È probabile che, dato il prestigio politico e culturale delle celebrazioni invernali dell'Impero, le usanze locali relative al solstizio d'inverno e altri riti di periodi diversi dell'anno (per esempio, i riti agrari dell'equinozio di primavera, l'antico Anno Nuovo) si concentrassero intorno all'inizio dell'Anno Nuovo dei Romani.

Quanto si è detto può venire ulteriormente approfondito con l'analisi dei canti invernali stessi, dei loro tipi e motivi ricorrenti. Tale analisi a livello linguistico porterebbe alle stesse conclusioni ottenute con la descrizione della pratica dei canti invernali.

Generalmente gli studiosi distinguono questi canti in due categorie: quella secolare e quella religiosa, intendendo differenziare i testi non influenzati dalla Chiesa da quelli che presentano carattere cristiano o riferimenti cristiani. Un buon numero di testi, secolari o religiosi che siano, contengono materiale propriamente mitologico, come nel caso di un mito pagano della creazione in veste cristiana. Ne è un esempio il canto che narra come, all'inizio del mondo, Giuda rubasse il sole e la luna, sprofondando l'universo nell'oscurità. Allora san Giovanni, in altre versioni sant'Elia, riportò i due corpi celesti al loro posto e disperse l'oscurità. In un altro caso, si racconta che Dio creò il mondo ponendo il cielo su quattro pilastri d'argento. Anche se menzionano Dio e i santi, queste versioni della creazione non hanno nulla in comune col racconto del Genesi e si rifanno piuttosto a miti pagani sulla nascita dell'universo.

Un'altra categoria di canzoni, probabilmente di origine contadina, si ricollega ai riti femminili. In Romania, fino alla prima guerra mondiale, una società femminile popolare, la Ceată Fetelor, conservava tracce dei riti iniziatici per le fanciulle, praticava incantesimi amorosi ed era molto attiva nell'esecuzione dei canti. Sembra che società del genere fossero molto diffuse anche fra altre popolazioni dell'Europa orientale. Naturalmente solo alcuni canti dedicati a donne nubili possono risalire ai riti femminili. La maggior parte delle canzoni bulgare, ucraine e romene del tipo anzidetto, recano tracce delle tradizioni e della storia particolari dei rispettivi popoli di appartenenza. Comune a tutte è la nota allegoria del matrimonio, dove lo sposo è un cacciatore che insegue una cerbiatta.

Nei repertori romeno e bulgaro si incontra spesso il tema della caccia. Generalmente destinate a giovani

celibi, le canzoni di caccia risalivano ai riti puberali. Nelle canzoni che culminano con l'uccisione della preda si può ancora ravvisare il significato rituale della caccia come esercizio preliminare al matrimonio. Normalmente, la vittima è un animale selvatico commestibile, di solito un cervo, mentre l'uomo è rappresentato da un cacciatore provetto. In una evoluzione più trasparente di significato, il cacciatore viene spesso chiamato sposo, mentre la caccia è vista come l'esercizio preparatorio al matrimonio. Particolarmente significativo per il rapporto caccia/matrimonio è il finale di questo tipo di canzoni: l'animale ferito a morte annuncia l'imminente matrimonio del cacciatore. Se ne deduce che il giovane va a caccia in quanto candidato al matrimonio e che colpendo la preda si dimostra idoneo come marito.

In un gruppo particolare di canzoni, il rapporto cacciatore/preda si accompagna al miracolo della metamorfosi. Il cacciatore si trova di fronte a un essere ambiguo, la cui identità umana e sociale si cela sotto l'aspetto di animale selvatico, generalmente un cervo. L'ambiguità della preda è resa manifesta dalle corna bianche o dorate (colori con chiaro significato rituale); inoltre l'animale ride, canta e sfida il cacciatore. Al rivelarsi dell'identità nascosta dell'animale, che implica il riconoscimento della sua autorità e del suo prestigio, il cacciatore, in silenzio, rinuncia alla caccia, non di rado spezzando il proprio arco. A questo punto la caccia diventa l'incontro del giovane con il divino. Indubbiamente vi è affinità fra le metamorfosi descritte nei canti di caccia, le danze con maschere zoomorfiche, che a volte accompagnano i canti, e l'incontro con personaggi camuffati, come avviene di sovente nei riti puberali.

Oltre alle canzoni sui cacciatori, troviamo quelle sui pastori, elaborate dai pastori stessi. Molte sono chiaramente legate ai riti intesi ad assicurare l'aumento del gregge. Altre hanno carattere misterioso. Ad esempio, nella canzone romena «Mioritza, l'agnello veggente», un pastore viene ritualmente condannato a morte per ragioni che restano oscure.

Se rimane oscuro l'esatto significato rituale di alcune canzoni tipiche della ristretta cerchia pastorale, più esplicito è quello dei rituali dell'ambiente agrario in senso più ampio, specialmente nel caso dei Bulgari, dei Romeni e degli Ucraini. Queste canzoni narrano come Dio, i santi e i coristi stessi aspergano i cortili e i campi con acqua per accrescere il raccolto. Frequente è il caso di testi che conservano la formula rituale insieme a una traccia descrittiva delle azioni rituali:

In bocca si è messo dell'acqua.
Spruzzato ne ha i campi di grano.
E così ha poi supplicato:
«Grano, cresci fino alla mia cintola,
E tu, o canapa, fin sotto le mie ascelle».

Nelle raccolte romene e bulgare si incontrano spesso riferimenti al sole, alla sorella del sole e, talvolta, alla figlia del sole: personificazioni tipiche dei riti solari di origine contadina e, forse, legate alle celebrazioni per il solstizio d'inverno. In alcune canzoni invernali romene, il sole scende dal cielo con un falcetto sotto il braccio, oppure come capitano di una nave che trasporta le anime dei defunti. Anche in alcuni ritornelli le canzoni invernali romene fanno riferimento al sole, ai suoi raggi, oppure all'alba, e, a volte, il sole è detto «sacro». Sarebbe impossibile individuare una categoria di testi unicamente in base alle allusioni al sole o ai riti agricoli, perché queste allusioni sono presenti in ogni tipo di canzone – siano quelle di caccia o quelle con influssi cristiani. La mentalità agraria e il relativo punto di vista, quindi, prevalgono nei canti invernali e affondano le loro radici nella preistoria. Comunque, l'analisi delle canzoni di caccia dimostra che molti dei temi ereditati fin dalla preistoria sono stati reinterpretati per esprimere gli interessi dei pastori e dei contadini.

La stessa reinterpretazione ha subìto la canzone romena arcaica dei cacciatori trasformati in cervi, che servì a Béla Bartók per il libretto della Cantata Profana del 1930. Le molte versioni raccontano tutte di un vecchio che, per insegnare la caccia ai figli, trascurò ogni altra professione:

Ed ei non li istruì
Su nessun'altro mestiere:
Niente agricoltura
Né allevamento d'animali
Solo [insegnò loro] a cacciare.

Dal punto di vista dei pastori e dei contadini, la caccia, intesa come unica professione, diviene un'attività colpevole.

Altro notevole cambiamento si evidenzia in un diverso gruppo di canzoni, dove il cacciatore si imbatte in animali strani: non solo cervi miracolosi, ma anche pesci che balzano dal mare per brucare i fiori o raccogliere mele, oppure (per i Romeni) un leone dotato di corna, o paragonabile a un essere umano o, ancora, a un drago. A differenza dei canti sulla metamorfosi della preda, qui gli animali non pretendono di nascondere la loro identità, e quindi non sono temuti, ma neppure risparmiati; essi sono caratterizzati unicamente dalla loro pericolosità. Sono considerati temibili non tanto perché rubano per nutrirsi, quanto per il danno che possono arrecare. Il pesce è condannato perché rovina le mele, non perché le ruba; il leone è colpevole non solo di aver saccheggiato la vigna, ma anche di averla devastata.

Pur essendo possibile tracciare un parallelo fra il comportamento sfrenato di questi animali e il disordine concesso ai neofiti nei rituali puberali, è comunque evidente che la relazione fra gli animali nocivi e il cacciatore va ben oltre i limiti del rituale. L'eroe ha ancora il ruolo di cacciatore, ma, nello stesso tempo, viene rappresentato come possessore di una casa o di un vigneto, o come difensore di un melo. Travalicando la linea divisoria fra ciò che è selvaggio e ciò che è domestico, gli animali dannosi mettono a rischio gli interessi dei contadini. La matrice rituale delle canzoni di caccia si riduce a un guscio vuoto per lasciare il passo al messaggio di una società contadina. Il giovane eroe non ha abbandonato l'immagine del cacciatore, ma è chiaramente divenuto il rappresentante degli interessi degli agricoltori.

La mentalità contadina non fu l'unica a portare cambiamenti nelle canzoni invernali; vi furono altri fattori, primo fra i quali l'influsso del Cristianesimo che assunse forme svariate. Molto probabilmente il primo elemento introdotto furono i ritornelli cristiani, il più antico dei quali è certamente l'«alleluia», tuttora presente in forme alterate. In maniera più indiretta, il Cristianesimo fu il mezzo per introdurre nell'Europa orientale le leggende del Mediterraneo e del Vicino Oriente. Ad esempio, in un Vangelo apocrifo si narra della Madre di Dio che chiede a una palma di farle ombra; il racconto riappare in una canzone invernale, dove la palma diventa un pioppo o un abete, alberi più comuni nell'Europa orientale. Leggende apocrife di questo tipo formano l'argomento di molte canzoni.

Solo parte del *corpus* delle canzoni religiose fu ispirato da apocrifi cristiani diffusi per mezzo della Chiesa slavo-bizantina. Molte altre sommano temi cristiani alla cultura popolare dell'Europa orientale: scompare qui la distinzione fra canti religiosi e canti secolari. Emblematica della mancanza di un confine preciso è la descrizione di una veste magnifica, ornata di stelle e indossata talora da Dio stesso, talora da Gesù o da un pastore, oppure da un ragazzo che, nella canzone, è scelto come capo del gruppo. La fusione di motivi cristiani e antiche credenze dà vita a incredibili personaggi ibridi: Giuda diventa un demone sotterraneo, un serpente o un mostro acquatico.

Episodicamente le canzoni tradiscono un certo grado di tensione fra il Cristianesimo e la mitologia popolare. Così, in alcuni canti di caccia il cervo pretende di essere san Giovanni, poi lo nega per rivelarsi come un animale sacro che misura il cielo e la terra. Tuttavia, le canzoni sono in maggioranza scevre da questa tensione: esse descrivono Gesù che danza con le sorelle del sole, san Nicola che salva le navi del sole da un naufragio, e la nascita di Gesù viene annunciata da una fata. Nel clima tranquillo del Cristianesimo popolare, protrattosi a lungo nell'Europa orientale, non si dubitava affatto che l'abbinamento di santi e personaggi mitologici fosse criticabile, inadeguato o, addirittura, dissacrante.

Una delle forme più dirette di interazione fra Cristianesimo e motivi popolari fu la semplice sostituzione dei santi cristiani alle originali figure mitologiche. A livello più profondo, tuttavia, le idee cristiane di peccato e di punizione hanno saputo dare, occasionalmente, un significato nuovo sia alla motivazione che alla rivelazione del mito originale.

A giudicare dall'analisi testuale delle canzoni e della relativa documentazione, il processo di cristianizzazione delle canzoni stesse si è accelerato negli ultimi tre o quattro secoli in seguito a una maggiore influenza della Chiesa. Tuttavia, è ancora possibile enucleare il primitivo contenuto cristiano. Il fatto che alcuni dei personaggi religiosi si adeguino ai modelli di questo genere letterario e abbiano appellativi popolareschi, dimostra che essi sono entrati nei testi in un periodo remoto. Di questi antichi canti cristiani si possono ricordare quelli che rappresentano Gesù circondato da pecore, immagine derivata dal simbolo protocristiano del buon pastore, e quelli che narrano di un monastero in riva al mare, o descrivono la Madre di Dio col bambino Gesù fra le braccia.

La cosiddetta «poetica» delle canzoni invernali, è in realtà un insieme di canoni strettamente connessi con la funzione rituale che in esse è implicita. Ogni canzone è formata da due parti: la prima, cantata, comprende una o più parti descrittive o sequenze narrative; la seconda, parlata, contiene una formula augurale.

Quest'ultima, anche se concisa e posta al termine della canzone, era della massima importanza. In un contesto in cui si credeva che le formule rituali avessero effetti concreti, l'augurio espresso dalla canzone non era inteso come la semplice espressione di un desiderio, ma come un vero e proprio mezzo per influenzare la realtà.

La prima parte della canzone è, in un certo senso, la rappresentazione del desiderio espresso dalla formula augurale. Quindi, la descrizione e la narrazione del testo contengono una serie di modelli rituali, sociali, eroici, professionali, morali e fisici. Qui, come nelle favole, veniamo trasportati in una sfera in cui i sogni divengono realtà. Ma, a differenza delle favole, in cui il desiderio viene proiettato nel mondo della finzione e i fatti si svolgono in un'epoca remota, le canzoni invernali ci offrono il modello concreto e immediato di un ideale di vita e di comportamento, ideale che si realizzerà sotto l'influsso coattivo attribuito alla formula augurale.

In pratica, la canzone è sempre rivolta a una persona specifica, il cui nome viene attribuito al protagonista

della narrazione. Così, il cacciatore che colpisce il cervo, o cattura un leone, viene simbolicamente identificato con la persona per cui si esegue la canzone. La logica del rituale garantisce una conclusione felice: per confermare e rafforzare l'augurio, il protagonista, identificato con il destinatario, deve ottenere la vittoria e la ricompensa. Da notare che questo simbolismo rituale è oggi inteso come puro e semplice espediente stilistico, o come omaggio all'ospite.

Ci sono, ovviamente, eccezioni ai canoni già accennati. Alcune di queste sono conseguenza della diversa funzione rituale delle canzoni. Come detto più sopra, le canzoni invernali possono anche avere funzione funebre e, in questo caso, naturalmente, la regola della conclusione felice viene disattesa. Altre eccezioni si spiegano col processo di elaborazione della canzone. Composto in tempi successivi e da fonti diverse, un testo può contenere personaggi o episodi incongrui con i canoni tradizionali.

Ad esempio, i santi non possono paragonarsi al destinatario della canzone, né assumerne il nome. Per aggirare questa difficoltà, si ricorre a diversi espedienti. In numerose canzoni cristiane, infatti, per soddisfare i canoni tradizionali e, nello stesso tempo, per non dissacrare i santi, si introduce un personaggio – di solito «il Buon Uomo» – che porta il nome del destinatario.

Le canzoni invernali offrono una visione del mondo in cui regnano pace e armonia. Gli eroi si muovono in un alone di felicità, di bellezza e di gloria, mentre i conflitti vengono attenuati o risolti. Perfino le conclusioni tragiche si accompagnano a immagini di serenità: in «Mioritza, l'agnello veggente», la luna veglia sul cadavere del pastore assassinato; in un altro canto sul tema della fondazione del sacrificio, il figlio della vittima murata viva non viene abbandonato, ma nutrito da una cerva dalla mammelle gonfie di latte, scesa dai monti.

La brillante atmosfera festiva, tipica dei canti invernali, viene accentuata da una profusione di oro e di bianco (entrambi, in origine, colori magici), che ricoprono gli oggetti più umili, trasformandoli in fonti di luce e di meraviglia: la scopa è d'oro, d'oro sono il fuso e la culla, mentre l'acqua del mare e la brughiera sono bianche.

I ritornelli sono elementi tipici delle canzoni invernali. Oggi, purtroppo, si conoscono solo in versione alterata, ma vi si possono ancora scorgere, a tratti, delle analogie con le invocazioni. I ritornelli e la versificazione in generale sono strettamente legati alla melodia che, tra l'altro, merita il massimo interesse dei musicologi.

Da un punto di vista stilistico si possono distinguere due tipi di canzoni: l'ucraino, di carattere fortemente descrittivo e dalle lunghe formule finali, e il romeno-bulgaro, con tratti epici e concise formule di chiusura. Le analogie stilistiche e tipologiche fra il repertorio romeno e quello bulgaro suggeriscono che, nell'Europa orientale, la forma originaria della canzone invernale doveva essere creazione dei Traci su entrambe le rive del Danubio. Il fatto che un certo numero di canti mitologici sia comune ai tre paesi di cui sopra fa supporre che, già in tempi antichi, gli Slavi ereditassero l'usanza delle canzoni dai Traci e le arricchissero con le proprie tradizioni, diffondendole su un'area molto ampia. Il repertorio romeno, originale e abbondante, meglio si presta a uno studio di questo genere letterario.

La nostra panoramica delle complesse componenti relative all'esecuzione e ai testi delle canzoni invernali dell'Europa orientale ha messo in evidenza alcune distinzioni. Perciò possiamo concludere che l'influsso cristiano sulle canzoni, pur essendo trascurabile a livello di pratica abituale, non è altrettanto trascurabile nei riguardi del testo. Senza eliminarne il contenuto mitologico, la Chiesa riuscì a influire su parte del repertorio delle canzoni invernali. La formula augurale delle stesse può vedersi come un'eco dell'usanza romana di scambiarsi auguri alle Calende di gennaio. Ma, nelle province orientali, l'Anno Nuovo romano fornì soltanto un'altra etichetta e una cornice nuova per la ben radicata celebrazione autoctona del solstizio d'inverno.

Valutando certi aspetti dell'usanza e certi riferimenti contenuti nei testi, si potrebbe supporre che, nell'Europa orientale, queste canzoni servissero da incantesimi diretti contro gli influssi negativi dei morti e che avessero incorporato elementi del culto solare. In questa prospettiva, le canzoni dimostrano la loro discendenza dagli antichi riti del solstizio d'inverno, ma possiedono un carattere rituale più ampio. Infatti, oltre ai riti del solstizio d'inverno, hanno assorbito riti puberali, riti agrari per l'equinozio invernale e riti e miti dell'Anno Nuovo.

Queste canzoni costituiscono uno degli strati culturali più antichi delle tradizioni popolari dell'Europa orientale. Vi si scorgono vestigia di rituali preistorici e di miti cosmogonici, contenuti che le rendono interessanti per la storia delle religioni, per l'etnografia e l'etnomusicologia, e per la linguistica. Ma qui si tratta di ben più di un genere letterario fossilizzato, i cui dati permettono la ricostruzione di un'epoca anteriore. Esso ci ha tramandato elementi mitici e rituali, che ancora affascinano il lettore contemporaneo. Inoltre, con l'andare dei secoli, le canzoni hanno integrato in una sintesi complessa un'ampia gamma di motivi. Si possono quindi ritenere una delle voci più pure che, emergendo dalle profondità delle credenze magiche, hanno conseguito la dignità di poesia. Se non fossero state scritte

nelle lingue locali, le canzoni dell'Europa orientale per il solstizio d'inverno si sarebbero da tempo aggiunte a quegli splendidi canti ispirati dalla fede che allietano e rafforzano lo spirito umano.

BIBLIOGRAFIA

B. Bartók, *Melodien der rumänischen Colinda (Weihnachts-lieder)*, in *Ethnomusikologische Schriften Faksimile Nacb-drücke*, IV, Budapest 1968.

B. Bartók, *Rumänian Folk Music*, IV, *Carols and Christmas Songs (Colinde)*, B. Suchoff (cur.), The Hague 1975.

O. Bîrlea, *Colindatul în Transilvania*, in *Anuarul Muzeului etnografic al Transilvaniei pe anii 1965-1967*, Cluj 1969. Uno dei maggiori contributi alla documentazione.

C. Brăiloiu, *Sur une ballade roumaine (La Mioritza)*, in *Problèmes d'ethnomusicologie*, Genève 1973.

Monica Brătulescu, *Colinda Românească*, Bucureşti 1981. Il più completo studio sull'argomento. Contiene un indice tipologico e bibliografico, con ampie parti tradotte in inglese.

P. Caraman, *Colindatul la Români. Slavi şi alte popoare*, Bucureşti 1983. Interessante per il materiale comparato.

S.V. Dragoi, *303 colinde cu text şi melodie*, Craiova 1925.

M. Eliade, *De Zalmoxis à Gengis-Khan*, Paris 1970 (trad. it. *Da Zalmoxis a Gengis-Khan*, Roma 1975).

H. Usener, *Das Weihnachtsfest*, Bonn 1889.

MONICA BRĂTULESCU

CELTI, RELIGIONE DEI. I primi accenni storici ai Celti compaiono nel V secolo a.C. Erodoto ed Ecateo di Mileto sono i precursori di una lunga serie di scrittori greci e latini i cui resoconti e commenti, bene o male informati che siano, rispecchiano le mutate fortune delle popolazioni celtiche durante l'era precristiana e il loro impatto sul mondo greco-romano. Erodoto ed Ecateo confermano che nel 500 a.C. circa i Celti erano già ampiamente disseminati nell'Europa centrale e occidentale, comprese forse la Gallia e la penisola iberica, e i reperti a partire dal V secolo in avanti testimoniano di una loro ulteriore espansione territoriale. Intorno al 400 a.C. questo processo subì un'accelerazione quando bande tribali invasero l'Italia settentrionale e vi stabilirono insediamenti che, a tempo debito, andranno a costituire la provincia romana della Gallia cisalpina. Alcune bande celtiche spinsero le loro incursioni ancor più a sud, fino a Roma, alla Puglia e persino alla Sicilia e, intorno al 387, conquistarono e misero a sacco la città di Roma, evento, questo, di drammatica importanza per la storia romana. A oriente, nel corso del IV secolo a.C., altre tribù celtiche penetrarono nei Carpazi e nei Balcani. Nel 279 alcune di esse passarono in Grecia e saccheggiarono il tempio di Delfi e, l'anno successivo, tre tribù celtiche, note collettivamente ai Greci con il nome di Galati, entrarono in Asia minore e si stanziarono infine nella regione che ancora porta il nome di Galazia. In Britannia la fase finale dell'insediamento celtico ebbe luogo con l'arrivo dei Belgi nel I secolo a.C., sebbene vi siano testimonianze archeologiche di precedenti immigrazioni che si possono fare risalire fino al V secolo a.C. Quanto all'Irlanda, le testimonianze sono complesse ed è impossibile desumervi con certezza una presenza celtica prima del III secolo a.C.

All'inizio del III secolo a.C. i Celti si erano ormai spinti attraverso tutta l'Europa, dalla Britannia fino all'Asia minore, ed erano considerati una delle tre o quattro più importanti popolazioni barbare del mondo conosciuto. Da allora in poi, tuttavia, la loro è una storia di declino. Continuamente attaccati a nord dai Germani, a est dai Daci e a sud dai Romani, i Celti continentali videro i loro estesi domini disintegrarsi e contrarsi, finché il loro regno venne a corrispondere unicamente alla Gallia, dove mantennero la loro indipendenza fino alla conquista di Cesare (58-51 a.C.). In Britannia e in Irlanda tale processo si protrasse più a lungo, ma anche lì la società celtica fu gradualmente erosa e repressa dalla dominazione straniera e, a oggi, le lingue celtiche sono parlate soltanto agli estremi margini occidentali, in limitate aree dell'Irlanda, della Scozia, del Galles e della Bretagna. Le lingue insulari appartengono a due distinte branche di celtico e riflettono forse una più antica suddivisione dialettale delle popolazioni celtofone d'Europa: il goidelico, che comprende il gaelico irlandese e scozzese (e un tempo anche il *manx*), e il britannico o brittonico che comprende gallese e bretone (e un tempo anche il cornico). Il bretone, tuttavia, che è in buona misura il prodotto di immigrazioni in Bretagna dalla Britannia sudoccidentale a partire dal IV secolo d.C. circa e fino al VII secolo, potrebbe aver assorbito anche superstiti elementi della parlata gallica.

La comparsa dei Celti nelle documentazioni scritte coincide con i primi reperti della seconda Età del ferro, nota anche come cultura di La Tène, che concerne in linea di massima quelle aree di Europa storicamente collegate con i Celti. Ma più risaliamo indietro oltre il V secolo a.C., più difficile diventa impiegare il termine *Celti* con ragionevole sicurezza, in assenza di termini di correlazione linguistici e di testimonianze scritte. La fase culturale che precede La Tène, nota come Hallstatt, risale al IX secolo a.C. e copre una vasta superficie territoriale che si estende almeno dalla Borgogna alla Boemia. La cultura di Hallstatt è caratterizzata da elaborate tombe a carro e dall'impiego del ferro piuttosto che del bronzo per le armi e gli utensili. Essa è il prodotto

di un'aristocrazia guerriera che viene generalmente identificata come celtica, o almeno come la diretta antenata dei Celti del periodo successivo. Ovviamente la definizione di una identità celtica deve essere stata il prodotto di un lungo periodo di evoluzione linguistica e culturale, e alcuni archeologi si sono spinti a identificare come protoceltici i popoli della cultura dei campi di urne e della cultura dei tumuli, che li precedettero nel II millennio a.C., o persino i popoli delle culture del vaso campaniforme e dell'ascia da battaglia del III millennio a.C. Ma questa è mera speculazione; non si può stabilire con certezza neppure in quale momento della documentazione archeologica gli Indoeuropei fecero la loro apparizione nell'Europa centrale e occidentale. Eppure, la maggior parte degli studiosi individua nella cultura dei popoli dei tumuli tratti presenti anche in quella di La Tène.

Fonti. Le fonti inerenti alla religione celtica rientrano per lo più in due categorie: la prima comprende i vari monumenti relativi ai Celti che abitavano il continente, in particolare la Gallia; la seconda comprende le narrazioni celtiche insulari conservate per iscritto. Le due tipologie pongono problemi di carattere assai diverso. La maggior parte delle iscrizioni dedicatorie, delle immagini delle divinità celtiche e dei commentari di autori classici appartengono al periodo romano e probabilmente riflettono in vario grado gli effetti dell'influenza romana sulle istituzioni galliche. Per esempio, dal momento che la scultura gallica si basa per la maggior parte su modelli greco-romani, è spesso difficile valutarne e interpretarne l'attinenza con le credenze indigene. Persino laddove motivi e figure sembrano chiaramente derivare dalla tradizione religiosa preromana, come accade in alcune monete celtiche del III e del II secolo a.C., essi non sono agevolmente ricollegabili a ciò che sappiamo riguardo al mito e al rituale celtico insulare.

La difficoltà risiede nel fatto che non siamo in possesso di una letteratura che ci fornisca un contesto per l'iconografia e di conseguenza una chiave per la sua comprensione. I druidi, riferisce Cesare, accordavano il primato all'oralità e rifiutavano di affidare i loro insegnamenti alla scrittura. Di conseguenza l'intera tradizione letteraria, compresa la mitologia che informò dei suoi significati l'iconografia, venne confinata alla trasmissione orale e perì con l'estinzione della lingua gallica. La perdita totale di questa letteratura in vernacolo, che era senza dubbio comparabile per quantità e varietà a quella dell'Irlanda antica, rende ancor più significativa la testimonianza di quegli autori classici che registrarono le proprie o le altrui osservazioni sui Celti. Il più importante fu probabilmente Posidonio (circa 135-50 a.C.), che conobbe in prima persona varie culture, compresa quella celtica, nella Gallia meridionale, e che dedicò il ventitreesimo capitolo delle sue perdute *Storie* all'etnografia celtica. Gran parte del suo resoconto sui Celti sopravvive nell'opera di scrittori posteriori che attinsero alla sua opera, come lo storico Diodoro Siculo, il geografo Strabone e, il più ragguardevole di tutti, Giulio Cesare, la cui narrazione è essenziale per lo studio della religione gallica.

I limiti delle fonti classiche sono ovvi. La maggior parte delle loro descrizioni è di seconda o terza mano e soggetta ai pregiudizi e ai preconcetti generati dalla civiltà classica – o persino, come nel caso di Cesare, dalla politica interna romana – ma che queste descrizioni non siano infondate è avvalorato dal fatto che su molti punti concordano considerevolmente con le fonti insulari posteriori. Per esempio, le fonti classiche riportano che in Gallia esistevano tre classi collegate con la letteratura e il sapere: i druidi, i bardi e, a mezza via tra di loro, un ordine meglio noto, sembra, col termine gallico **vātis* (affine al latino *vatis*) e che non è chiaramente distinguibile dai druidi. Assai lontana nel tempo e nello spazio, è presente nell'Irlanda medievale la stessa organizzazione tripartita, che comprende druidi (*druïdh*), *filidh* e bardi (*baird*). Il termine *fáith* («profeta») è il corrispettivo irlandese del gallico **vātis* e compare spesso come un quasi sinonimo di *fili* (plurale, *filidh*). [Vedi *DRUIDI* e *FILIDH*].

Manoscritti. La seconda principale raccolta di testimonianze, ossia le letterature celtiche insulari, è a prima vista assai lontana dal mondo preromano dei Celti continentali. Il grande storico della Gallia, Camille Jullian, si interrogò sulla legittimità dell'utilizzo delle fonti letterarie irlandesi e gallesi per interpretare i riferimenti latini e greci alle istituzioni galliche, e ne concluse che è impossibile fare assegnamento su documenti che sono stati scritti così tanto tempo dopo l'emigrazione celtica in Irlanda («Les choses ont tellement pu changer dans les douze siècles qui ont suivi l'ère chrétienne!»). In realtà, il divario è assai più limitato dei dodici secoli supposti dall'autore, poiché buona parte del materiale attinente è linguisticamente anteriore all'epoca delle raccolte manoscritte nelle quali è ora conservato. Inoltre nulla prova che il Cristianesimo si sia affermato nell'intera Irlanda prima della seconda metà del IV secolo, né che esso abbia interferito molto sulla cultura tradizionale del Paese prima del VI secolo d.C. E ancora, occorre tenere in conto il carattere estremamente conservativo della tradizione erudita irlandese che, grazie alla continuità della presenza dei *filidh* ereditari, sopravvisse ancora a lungo nel periodo cristiano e trasmise innumerevoli elementi formali e contenutistici, particolarmente nel campo delle istituzioni sociali, che trovano circostan-

ziate analogie con quelli dei testi sacri in sanscrito vedico e classico.

La letteratura scritta in irlandese risale alla seconda metà del VI secolo d.C., quando monaci letterati adattarono a questo scopo l'alfabeto latino, e gradualmente crebbe nei secoli successivi. Oltre a un'ingente quantità di cultura tipicamente monastica, sia religiosa che secolare, la letteratura comprende anche una vasta mole di materiale vario, che riporta o adatta la tradizione orale. Tuttavia soltanto frammenti di questa tradizione sopravvivono nei manoscritti a noi pervenuti, per lo più in forma di annali o di note e glosse che accompagnano i testi latini; tutti i manoscritti in vernacolo compilati prima della fine dell'XI secolo, i titoli di alcuni dei quali ci sono noti, sono andati distrutti dall'usura o a causa dei saccheggi. Poi, intorno al 1100, apparve il *Lebhor na hUidhre* (Il libro della mucca bruna), scritto probabilmente nel monastero di Clonmacnois e primo di una serie di grandi raccolte di pergamene manoscritte, risultato di un programmatico sforzo di conservazione dei monumenti della tradizione nativa a fronte di inquietanti cambiamenti politici e sociali. A questo testo seguì, intorno al 1300, una raccolta senza titolo ora conservata alla Bodleian Library di Oxford (ms. Rawlinson B 502) e, tra il 1150 e il 1200 circa, il *Lebhor na Nuachongbhála* (Il libro di Leinster), probabilmente compilati rispettivamente al monastero di Glendalough e a quello di Terryglass. Nel corso dei due secoli successivi apparve un gran numero di manoscritti, i più importanti dei quali sono *Il libro grande di Lecan*, *Il libro giallo di Lecan*, *Il libro di Ballymote*, *Il libro di Lismore* e *Il libro di Fermoy*. Si tratta di ampie raccolte che abbracciano i vari generi della letteratura tradizionale: racconti di eroi e di re, narrazioni mitologiche, leggende delle origini, genealogie, tradizioni onomastiche ed etimologiche, testi gnomici, trattati legali, testi encomiastici ed elegie, narrazioni di battaglie, di nascite e di morti, racconti sull'oltretomba e così via. È importante ricordare che, sebbene i manoscritti sopravvissuti risalgano a un periodo relativamente recente, i loro contenuti sono stati di solito copiati più o meno fedelmente da manoscritti più antichi. Ne risulta che la redazione originale dei singoli testi può essere datata con un buon grado di accuratezza sulla base dei criteri linguistici ed è dimostrato, pertanto, che i testi sono spesso anteriori di secoli rispetto ai manoscritti esistenti.

Alla stregua di tali antologie manoscritte esistono varie raccolte di tipo monografico, che comprendono il *Leabhar Gabhála Éireann* (Il libro della presa d'Irlanda), comunemente noto come *Il libro delle invasioni*, un amalgama di mito e pseudostoria che si propone di narrare l'arrivo in Irlanda dei Gaeli e le loro precedenti peregrinazioni; il *Cóir Anmann* (L'idoneità dei nomi), un catalogo di nomi di personaggi «storici» pieno di etimologie immaginarie e di riferimenti a leggende tradizionali; e il *Dinnshenchas* (Storia di luoghi famosi), che attua per i nomi di luogo, in maniera ancor più piena ed elaborata, la stessa operazione compiuta dal *Cóir Anmann* per i nomi di persona. Si pensava che le caratteristiche del paesaggio e i loro nomi, se correttamente interpretati, potessero rivelare la storia del Paese e della sua gente a partire dalle origini. Fin dalla prima formazione e definizione della terra – il disboscamento e il dissodamento delle pianure, la creazione di fiumi e di laghi e l'assegnazione dei nomi (come riporta il *Leabhar Gabhála*) – ogni luogo veniva indissolubilmente collegato ad eventi nodali tramite una associazione mentale che conferiva ad esso duratura risonanza psichica. Nella letteratura irlandese (e in quella gallese), l'elemento onomastico è onnipresente, e nei trattati poetici risalenti all'incirca al X secolo le storie toponomastiche facevano parte degli studi prescritti agli aspiranti *filidh*. Nel corso dei secoli XI e XIII, periodo di intensa compilazione manoscritta, venne raccolta una completa rassegna di queste leggende toponomastiche e tale dizionario geografico-mitologico dei nomi di luogo irlandesi esiste tuttora in varie recensioni, tanto in prosa quanto in versi.

Tra le altre numerose fonti miscellanee figurano le vite dei santi, in particolare quelle più tarde, compilate o redatte dall'XI secolo in avanti, delle quali si è spesso affermato che contengano più mitologia pagana che non tematiche cristiane.

Le testimonianze indicano che l'antica letteratura orale del Galles fosse paragonabile, per quantità e varietà, a quella irlandese. Sfortunatamente, a causa di una più debole tradizione scribale, la letteratura gallese è assai poco documentata per quanto concerne il periodo prenormanno. Ciò riguarda in particolare la prosa, che nelle lingue celtiche è la forma comunemente adottata per la narrativa e, dunque, per la maggior parte della letteratura eroica e mitologica. Delle opere ascritte ai padri della poesia gallese, Taliesin e Aneirin, entrambi della seconda metà del VI secolo, soltanto una parte modesta risulta verosimilmente autentica e si tratta esclusivamente di opere encomiastiche ed elegie eroiche. Tuttavia, dal IX o dal X secolo in poi, Taliesin divenne la figura centrale di poemi e di storie (sopravvissute soltanto in versioni assai più tarde) che lo raffigurano come un bambino prodigio, un veggente e un profeta, e alcuni di questi motivi derivano evidentemente dalla tradizione mitologica locale. Della narrativa gallese in prosa non disponiamo quasi di testimonianze scritte anteriori all'XI secolo, periodo al quale la maggior parte degli studiosi ascrive la prima redazione

del più antico gruppo di racconti, noti sotto il titolo di *Mabinogi* o *Mabinogion*. [Vedi *MABINOGION*]. Tuttavia i manoscritti più antichi contenenti tale materiale in prosa risalgono a periodi assai posteriori: ad eccezione di due brevi frammenti della metà del XIII secolo, i testi principali sono infatti *Il libro bianco di Rhydderch*, della fine del XIV secolo, e *Il libro rosso di Hergest*, anch'esso della fine del XIV o dell'inizio del XV secolo. Altra fonte primaria è il *Trioedd Ynys Prydein* (Triadi dell'isola di Britannia), che contiene numerosi riferimenti a personaggi e ad avvenimenti sia mitologici sia storici: questo testo venne probabilmente compilato nel XII secolo, ma molti dei suoi contenuti risalirebbero ad una tradizione orale precedente. Materiale di interesse mitologico è presente anche nei poemi inseriti ne *Il libro nero di Carmarthen* alla fine del XIII secolo, alcuni dei quali possono essere datati al IX o al X secolo sulla base di elementi linguistici.

Data la diversità di queste fonti, non sarebbe realistico attendersi da esse un'immagine di rigorosa unitarietà religiosa e mitologica. Da un lato, l'epigrafia e l'iconografia galliche risalgono prevalentemente al periodo della dominazione romana, nel quale la religione locale andò progressivamente modificandosi per influenza romana. D'altro lato, le letterature insulari, benché estremamente conservative sotto molti aspetti, vennero trascritte e redatte da scribi e da eruditi religiosi i quali, per quanto ben disposti verso la propria tradizione dialettale, avevano nondimeno un'educazione cristiana e privilegiavano dunque, negli argomenti di maggior peso, gli insegnamenti cristiani alla tradizione pagana. In breve, siamo ben lungi dal possedere la tradizione integra, quale i druidi avrebbero trasmesso e commentato in una società celtica indipendente. Anche presso i Celti insulari la storia ha causato grandi disparità. Per esempio, l'Irlanda scampò alla presenza fisica diretta di Roma, che lasciò invece tanta impronta di sé sulla lingua e sul pensiero medievali della Britannia e del Galles. Inoltre occorre riconoscere l'imponderabile ma ovvia sopravvivenza, in diverse aree di stanziamento celtico, della religione preceltica nelle credenze e nelle pratiche celtiche. Eppure, nonostante queste cause di dissimilazione, l'intima unitarietà strutturale e tematica delle ideologie britanna e irlandese è più evidente di quanto non lo siano le loro differenze superficiali.

Manufatti. L'arte plastica del periodo celto-romano si basa così evidentemente su quella romana che, a prima vista, potrebbe sembrare che ne sia stata mutuata tal quale ma, a un esame più ravvicinato, essa rivela invece molti elementi che derivano dalla tradizione celtica piuttosto che da quella romana. Da un lato, compaiono delle forme completamente estranee all'arte classica, come il dio tricefalo, il dio con corna di cervo e il dio raffigurato a gambe incrociate, in una posizione che ricorda quella del Buddha. D'altro canto, vi sono immagini più o meno rispondenti all'iconografia classica, ma con elementi non riconducibili alle corrispondenti divinità della religione greco-latina come, per esempio, la ruota o il maglio. La ruota rappresenta, secondo alcuni, il fulmine, secondo altri il sole e, in certi casi, può anche costituire l'emblema del dio dell'oltretomba. Allo stesso modo al maglio, o martello, vengono attribuite diverse connotazioni: esso rappresenta il tuono e il cielo dal quale deriva, ma funge anche da simbolo apotropaico e da emblema di un dio dell'oltretomba o di un dio ctonio della fecondità. La cornucopia, o corno dell'abbondanza, non è squisitamente celtica, ma ricorre come attributo comune della Dea madre celtica, la divinità forse più importante del primitivo pantheon celtico. Le corna animali vengono comunemente considerate simboli di fertilità e il palco di corna della divinità celtica raffigurata sul calderone di Gundestrup e altrove è considerato appunto simbolo del suo potere e della sua fecondità. Un altro frequente emblema divino è il *torque* decorato che, secondo Pierre Lambrechts, sta a indicare il «dio potente che garantisce la sua protezione contro gli spiriti maligni»; benché il *torque* venisse di solito portato intorno al collo, talvolta esso compare in mano e, nel rilievo di Cernunnos conservato al Musée de Cluny a Parigi, la divinità porta due *torque* appesi alle corna.

L'elemento forse più importante del simbolismo religioso celtico è il numero tre; il significato mistico del concetto di triade è attestato in buona parte del mondo, ma presso i Celti esso sembra aver goduto di un'attenzione particolarmente forte e ininterrotta. Ciò è confermato sia dall'iconografia celto-romana, sia dalla tradizione letteraria insulare: la prima con le sue divinità tricefale o trifronti (e persino con un Mercurio trifallico) e le sue triadi di Dee madri; la seconda con una varietà infinita di gruppi ternari nei quali la triade è un'eloquente riaffermazione di un'implicita unità: dee come le tre Brighid e inseparabili fratelli come i tre compagni dell'eroina tragica Deirdre. Benché il simbolismo insito nella ripetizione ternaria possa essere ancor più complesso e sottile, comunemente si attribuisce a esso una forza intensificante atta ad esprimere totalità o onnipotenza.

Le divinità continentali e i loro equivalenti insulari. Poiché la maggior parte delle testimonianze pertinenti appartiene al periodo romano, ne consegue che il nostro punto di vista sulla religione gallica passa per la maggior parte attraverso occhi romani, nel senso che essa è stata percepita e presentata nei termini della religione romana. Il *locus classicus* è il passo de *La guerra*

gallica (6,17) di Cesare nel quale egli elenca e definisce le principali divinità galliche:

> Degli dei venerano soprattutto Mercurio. A lui è dedicato il maggior numero di statue; essi lo ritengono l'inventore di tutte le arti e una guida nel cammino e nei viaggi, e credono che sia il più abile ad assicurare i guadagni e i commerci. Dopo di lui adorano Apollo, Marte, Giove e Minerva. Su questi dei hanno all'incirca la stessa opinione degli altri popoli: Apollo guarisce dalle malattie, Minerva insegna i principi delle arti e dei mestieri, Giove governa i cieli e Marte presiede alla guerra.

Quello che ci offre Cesare è uno schizzo in miniatura del pantheon gallico modellato su quello romano. In quanto parte di tale *interpretatio romana*, egli menziona ciascuna divinità non con il suo corretto nome celtico, ma con quello del dio romano al quale più corrisponde. Così facendo, Cesare introduce un rigido schematismo, completamente estraneo rispetto alle caratteristiche da noi conosciute della religione celtica. Con questo suo equiparare dei e funzioni divine che in realtà non sono uguali, egli ha creato molti problemi agli studiosi moderni che cercano di identificare gli dei romani di Cesare nell'iconografia celtica continentale e nella mitologia celtica insulare.

Per confondere ulteriormente le cose, gli studiosi moderni sono stati inclini a sminuire la testimonianza di Cesare sui Galli, in primo luogo poiché ha distorto i fatti per valorizzare le proprie conquiste, e in secondo luogo perché ha tratto le sue informazioni da Posidonio, utilizzandole però in modo impreciso. Per esempio, si è sostenuto con largo favore che Cesare, e persino Posidonio, abbiano esagerato l'importanza sociale e politica dei druidi, attribuendo loro un ruolo egemone che, di fatto, non avrebbero mai ricoperto. Eppure sotto questo aspetto, così come per altri, l'interpretazione di Cesare è ampiamente confermata dalle testimonianze della letteratura insulare. Tenuto conto delle sue prevenzioni professionali e del suo limitato interesse per i Galli, non c'è ragione di ritenere che il racconto di Cesare non sia in gran parte autentico. Al tempo in cui scrisse la sua opera, egli poteva già vantare otto anni di esperienza in quella regione, ed è assai probabile che abbia tratto la maggior parte delle informazioni da osservazioni personali e dai racconti di colleghi e conoscenti; di certo, vi sono scarse basi per avallare la supposizione comune che egli sia del tutto debitore a Posidonio per quanto riguarda la conoscenza di quelle terre e di quel popolo.

La concisa precisione delle affermazioni di Cesare rende difficile operare collegamenti con altre testimonianze. Georges Dumézil ha rilevato che uno dei molti tratti che gli Irlandesi condividono con gli Indiani è la loro passione per la classificazione unita all'incuranza per l'ordine. Ne risulta che la letteratura irlandese è spesso un curioso miscuglio di meticolosità per i dettagli e di incoerenza, che trova il suo più stretto parallelo in alcune epiche indiane (G. Dumézil, *Naissance de Rome*, Paris 1944, p. 26s.). Occorre quindi adeguare notevolmente la propria prospettiva mentale quando, da Cesare, ci si sposta alle letterature in vernacolo. L'iconografia celtica continentale forse riflette qualcosa di tale abbondante congerie e può aiutarci a spiegare perché le identificazioni con le divinità proposte da Cesare siano spesso frutto di ipotesi speculative. Ma, forse, una considerazione ancor più importante è, come è stato spesso sottolineato da Françoise Le Roux, che l'opera di Cesare e l'iconografia si rifanno a fasi storiche della religione gallica alquanto diverse. Periodi di profonda mutazione culturale e politica spesso portano alla ribalta forme di credenze e di pratiche popolari che, fino a quel momento, erano state nascoste dall'ortodossia dominante. Sembra infatti probabile che la religione rappresentata dall'arte plastica gallo-romana fosse strutturata e delimitata meno nettamente di quanto non lo fosse quella professata dai druidi ai tempi dell'indipendenza che precedette la conquista di Cesare.

Gli studiosi moderni hanno spesso rilevato, talvolta con qualche esagerazione, una discrepanza tra la narrazione di Cesare e le testimonianze gallo-romane, sostenendo che le prove non avvalorano le asserzioni di Cesare a proposito di un pantheon di divinità principali venerate in tutta la Gallia. Nelle dedicazioni gallo-romane, le divinità possono figurare con un nome romano, con un nome gallico locale, o con un nome romano accompagnato da un epiteto locale. Negli ultimi due casi, abbiamo ovviamente a che fare con divinità indigene, e ciò può essere vero anche nel caso del primo gruppo. Per esempio, le numerose statue e i rilievi di Mercurio in foggia di dio greco-romano potrebbero essere stati destinati a onorare proprio quel dio ma, parimenti, avrebbero potuto anche essere destinati a onorare un dio locale, adottandone la forma e il nome classici. In effetti, molte di queste immagini hanno certi tratti che tradiscono il loro carattere essenzialmente non romano. È stato osservato come la maggior parte delle centinaia di nomi contenenti un elemento gallico compaiono una sola volta: quelli che registrano una maggior frequenza compaiono in raggruppamenti regionali o tribali, e molti di loro hanno un chiaro riferimento locale (per esempio, il *Mars Vesontius* si riferisce alla città di Vesontio, e la *Dea Tricoria* alla popolazione dei Tricorii). La conclusione tratta da Joseph Vendryes, Marie-Louise Sjoestedt e altri ricercatori è che i Celti ebbero realmente una moltitudine di dei, ma derivanti dal culto locale e tribale piuttosto che da quello nazionale.

Questi studiosi riportano anche la citazione di Lucano a proposito di una divinità di nome *Teutates*, che essi interpretano come il «dio della tribù» per via dell'etimologia di **teutā* (celtico, «tribù») e di una formula di giuramento tratta dai racconti eroici irlandesi, «Tongu do dia toinges mo thuath» («Giuro al dio al quale la mia tribù giura»).

Tale testimonianza, tuttavia, è suscettibile di un'interpretazione diversa. Buona parte delle forme galliche attestate nelle dedicazioni consiste in semplici epiteti o soprannomi, e persino di quelle forme che possono essere ritenute nomi propri sarebbe erroneo supporre che indichino ciascuna una divinità a se stante. Come Dumézil ha sottolineato in un altro contesto (*Les Dieux des Indo-Européens*, Paris 1952, p. 5), i nomi delle divinità vengono reinventati con disinvoltura, e le letterature insulari offrono esempi di divinità importanti note con nomi diversi. Quanto alla forma *Teutates*, può trattarsi di un appellativo che collega il dio alla tribù, senza però necessariamente confinarvelo. Analogamente, nella primitiva legge irlandese il piccolo regno tribale, la *tuath* (da **teutā*), era l'unità di giurisdizione, e le norme di legge erano esplicitamente formulate per essere valide *i tuaith*, «all'interno della *tuath*». Presumibilmente, quindi, le leggi erano ugualmente valide in origine soltanto per i membri della stessa tribù; eppure, sostanzialmente la stessa legge, formulata dalla stessa classe dotta di giuristi riconducibile ai druidi e ai *filidh*, era comune a tutti i regni tribali (vedi D.A. Binchy, *Celtic and Anglo-Saxon Kingship*, Oxford 1970, p. 5). Similmente, nell'Irlanda primitiva il fondamentale rito dell'inaugurazione si basava in primo luogo sul piccolo regno tribale (*tuath*), come enunciano i trattati legali, ma era anche ribadito a diversi livelli all'interno di tutta la comunità culturale. E quanto alla presunta mancanza di «grandi divinità comuni a tutti i popoli celtici», ciò è contraddetto, persino in termini di stretta nomenclatura, da divinità insulari come Lugh e Brighid e dai loro omologhi continentali. In breve, c'è oggi una crescente consapevolezza che, nonostante tutta la sua fin troppo evidente complessità, l'apparente moltitudine degli dei celtici sia meno amorfa e più universale di quanto non si credesse un tempo.

Un'altra critica mossa a Cesare sta nell'aver egli assegnato funzioni diverse alle varie divinità galliche, in contraddizione con quelle che sono le testimonianze. Alcuni studiosi ritengono che gli dei fossero divinità tribali polivalenti e che, dunque, cercare di circoscriverli a sfere distinte di attività sia un compito inutile. Altri, al contrario, ritengono che tutte le varie divinità attestate possono essere in ultima analisi ricondotte a una singola divinità, tanto polivalente quanto polimorfa. Thomas Francis O'Rahilly, uno dei due maggiori esponenti di questa teoria, riteneva che il nucleo della mitologia irlandese e celtica fosse da individuare nello scontro durante il quale questo dio universale veniva ucciso per mano di un giovane eroe che si serviva dell'arma sacra dello stesso dio, il fulmine. Pierre Lambrechts, l'altro principale esponente di tale teoria, riteneva invece che in origine la religione celtica fosse strettamente connessa a una grande divinità, probabilmente ternaria e dotata di molteplici e ampi attributi, e che durante il periodo romano questa divinità, ampiamente indeterminata e impersonale, si fosse frammentata in una serie di divinità minori e specializzate a causa del contatto con il mondo greco-romano. Questo concetto di un dio unico e onnicomprensivo, infinitamente vario per forma e funzione, gode di una certa plausibilità (P. Lambrechts, *Contributions à l'étude des divinités celtiques*, Bruges 1942, pp. 149, 164ss., 181 e 184). Dal momento che alle divinità celtiche non veniva assegnato un settore univoco di competenza, risultava difficile abbinarle con precisione ai loro omologhi romani, ed è per questa ragione che si trovano anomalie evidenti come l'occasionale impiego di uno stesso soprannome gallico (per esempio, *Iovantucarus* e *Vellaunus*) per nomi diversi di divinità romane (per esempio, *Mars* e *Mercurius*). Ma, naturalmente, si può anche convenire con Lambrechts, e vedere in ciò un ulteriore argomento a favore dell'originaria identificazione delle due divinità galliche.

Tuttavia, sebbene i ruoli funzionali delle varie divinità non siano chiaramente definiti e delimitati e, anzi, spesso si sovrappongano l'uno all'altro, ciò non implica che essi possano essere ricondotti tutti a un unico signore supremo che svolge più funzioni. È stato spesso sottolineato che nei sistemi politeistici ciascun dio tende a travalicare il suo abituale campo funzionale in direzione di una sorta di universalismo. Eppure, nonostante tale tendenza a un'assimilazione dei ruoli, le divinità celtiche insulari sono assai lontane dall'indifferenziazione funzionale, e ve ne sono alcune, come Goibhniu il fabbro e Dian Cécht il medico, le cui responsabilità primarie sono definite con grande precisione. Nulla convalida la supposta polivalenza indeterminata che soggiace alle contrastanti interpretazioni di Vendryes e O'Rahilly da una lato e di Lambrechts dall'altro, la prima tribale e politeistica, l'altra vagamente monoteistica. In effetti, in tempi più recenti altri studiosi, e in particolare Françoise Le Roux e Anne Ross, si sono mossi nella direzione di una classificazione tipologica degli dei basata proprio su criteri funzionali. Lo schema proposto da Le Roux è strettamente conforme con i principi stabiliti da Dumézil nella sua teoria della funzionalità nella mitologia indoeuropea. E, in realtà, si potrebbe ribattere che tale approccio tipologico corrisponda pro-

prio a quello anticipato da Cesare nella sua breve presentazione delle attività che caratterizzano le principali divinità galliche.

Mercurio o Lugh. L'osservazione di Cesare secondo cui, in Gallia, «Mercurio» era la divinità con il maggior numero di raffigurazioni, è confermata dalle sopravvissute testimonianze delle iscrizioni, delle statue e dei rilievi litici, delle statuette in bronzo e delle figure di terracotta. La sua immagine spesso appare nelle vesti del Mercurio classico: giovane, nudo e imberbe; dotato di caduceo, petaso e borsello; e accompagnato dal gallo, dall'ariete o dalla testuggine. Ma la sua immagine è attestata anche nella forma gallo-romana: maturo, con la barba e avvolto in un mantello pesante. Talvolta, per esempio nella Gallia orientale e settentrionale, è tricefalo. A differenza del suo omologo romano, spesso è accompagnato dalla consorte, di nome Maia o Rosmerta, la Dispensatrice, e annovera tra le sue competenze anche l'arte bellica.

Non è possibile ritenere che il «Mercurio» di Cesare coincida con un'unica divinità indigena comune a tutta l'area celtica, ma vi sono prove convincenti per identificarlo sostanzialmente con il dio irlandese Lugh. In primo luogo, il nome e il culto di Lugh erano panceltici. Inoltre Cesare parla di Mercurio come dell'*omnium inventorem artium* («inventore di tutte le arti»), una pedissequa parafrasi del soprannome irlandese di Lugh, *(sam)ildánach* («esperto di molteplici arti»). In effetti, un episodio del racconto della battaglia di Magh Tuiredh mette in scena la rivendicazione di Lugh di essere il solo dio maestro di ogni arte e mestiere. A Osma in Spagna è stata ritrovata un'iscrizione dedicata da una corporazione di calzolai ai *Lugoves*, il cui nome è il plurale di *Lugus*, una forma antica di Lugh. Verosimilmente queste divinità, che ricorrono anche in un'iscrizione di Avenches in Svizzera, sono semplicemente la forma plurale, forse triplice, del panceltico Lugus. Il racconto del Galles centrale, *Math vab Mathonwy*, potrebbe appunto riecheggiare questa connessione con la calzoleria, dal momento che Lleu, l'analogo gallese di Lugh, dà un saggio della sua competenza di prim'ordine in tale mestiere.

In Irlanda, Lugh era rappresentato come un giovane che aveva la meglio su malevole figure demoniache, e il suo maggior trionfo consisteva nell'uccisione del ciclope Balar con un colpo di fionda. Lughnasadh, la sua festa, era una celebrazione di ringraziamento per il raccolto, e due almeno dei suoi siti principali, Carmun e Tailtiu, erano i luoghi di sepoltura di dee eponime collegate alla fertilità della terra (allo stesso modo in cui, evidentemente, lo era la consorte del Mercurio gallico, Rosmerta). Lugh era il modello divino della regalità sacra e nel racconto *Baile in Scáil* (La profezia del dio) egli compare assiso in trono come re dell'oltretomba ed è accompagnato da una donna, che ricorda Rosmerta, nella quale si ravvisa la sovrana d'Irlanda. Il suo epiteto usuale, *lámhfhada* («dal lungo braccio»), si riferisce appunto alla sua regalità divina. Nel periodo cristiano Lugh sopravvisse nelle spoglie di diversi santi, riconoscibili da varianti del suo nome – Lughaidh, Molua e altri – e anche il motivo del braccio viene riproposto nella tradizione cristiana.

Il Marte gallico. Un famoso passo de *La Guerra civile* di Lucano racconta di sacrifici cruenti offerti alle tre divinità celtiche Teutates, Esus e Taranis. Un commentatore tardo di Lucano spiega con chiarezza quanto sia problematico identificare esattamente ciascun dio gallico con il suo omologo romano, dal momento che una delle sue due fonti principali equipara Teutates a Mercurio, l'altra invece a Marte. Ma se, come sembra probabile, *teutates* fosse essenzialmente un titolo («dio della tribù») piuttosto che un nome, allora la confusione sarebbe spiegabile: il dio della sovranità e delle arti, «Mercurio», fungerebbe anche da guerriero, mentre il dio della guerra, «Marte», fungerebbe anche da protettore della tribù. Di conseguenza le loro funzioni andrebbero talvolta a sovrapporsi e la preminenza dell'uno o dell'altro in un certo luogo e in un certo tempo dipenderebbe dal caso o dalle circostanze. Un'ulteriore complicazione è costituita dal fatto che molte delle dedicazioni gallo-romane a Marte presentano questa divinità non soltanto come dio della guerra, ma anche come dio della salute e come guardiano dei campi; ciò, tuttavia, può essere indizio di un'estensione dei ruoli di Marte nel periodo romano e non mette in dubbio necessariamente la descrizione come dio della guerra che ne fa Cesare. Per quel che concerne la tradizione insulare, essa non individua con precisione un particolare dio della guerra, forse perché il combattere è, nel contesto eroico, un tratto abbastanza generale e non una specificità individuale. Non è quindi possibile definire con semplicità il ruolo di Marte, né attribuirgli una chiara identità panceltica come accade invece nel caso di Lugh.

L'Apollo gallico. La forma classica di Apollo nei monumenti celto-romani cela soltanto in parte le diverse divinità indigene che gli sono state assimilate. L'uso del plurale è probabilmente giustificato, dal momento che buona parte della quindicina e più di epiteti collegati al nome di Apollo gode di ampia diffusione, il che suggerisce che si tratti di dei indipendenti. Eppure alcuni di questi epiteti avrebbero potuto riferirsi a un'unica divinità. Belenus era particolarmente venerato nell'antico regno celtico del Norico, nelle Alpi orientali, così come in tutta l'Italia settentrionale, la Gallia meridionale e la Britannia. Le connotazioni solari della radice *bel-*

(«splendente, brillante») ne confermerebbero l'identificazione con il greco-romano Apollo. Ad Aquisgrana si trovava uno dei principali centri di culto di un altro dio ampiamente venerato, Grannus, il cui nome è d'incerta etimologia, e che compariva talvolta affiancato da una dea di nome Sirona. Borvo o Bormo, invece, il cui nome fa riferimento all'acqua che ribolle, era associato alle fonti termali, come quella di Bourbonne-les-Bains e di altre località che da lui prendono il nome. La sua consorte è Damona («vacca divina») o Bormana.

Il legame tra salute e fonti d'acqua, che entrò poi nelle pratiche cristiane in tutte le terre celtiche, tendeva a incoraggiare i culti locali, ed è quindi ancor più rilevante il fatto che questi antichi nomi siano tanto diffusi. A differenza di quelli summenzionati, Maponos («figlio divino» o «giovane») ricorre spesso nella Britanna settentrionale, benché sia attestato anche in Gallia, in luoghi di sorgenti curative. Maponos compare nella letteratura medievale gallese come Mabon, figlio di Modron, ossia di Matrona («madre divina»), dea eponima del fiume francese Marne. Un breve ma significativo episodio del racconto *Culhwch e Olwen* ce lo presenta nel ruolo di cacciatore e allude al mito, attestato anche in altri brani della letteratura insulare, del giovane dio strappato alla madre la terza notte dopo la nascita. Che la sua leggenda fosse più diffusa nella tradizione orale di quanto non compaia nella letteratura a noi pervenuta è confermato dalla sopravvivenza del suo nome nel ciclo arturiano, nelle forme di *Mabon*, *Mabuz* e *Mabonagrain*.

Il suo equivalente irlandese era Mac ind Óg («giovanotto» o «figlio giovane»), altrimenti noto come Oenghus, che si riteneva dimorasse nell'area di Bruigh na Bóinne, nel grande tumulo a corridoio neolitico, e dunque preceltico, di Newgrange. Egli era il figlio di Daghdha, dio supremo degli Irlandesi, e di Boann, eponima del fiume sacro della tradizione irlandese. Come il nome e la parentela suggeriscono, si trattava di un dio giovane e, forse proprio per questo, spesso trattato con una certa benevolenza nella letteratura, dove spesso appare nei ruoli di trickster e di amante. Tuttavia egli non viene mai presentato come un dio guaritore, cosa che già di per sé evidenzia l'impossibilità di assimilare esattamente gli dei celtici agli dei romani sulla base delle loro funzioni.

La Minerva gallica o l'irlandese Brighid. Alle dee della tradizione celtica insulare viene attribuita una nutrita serie di attività, delle quali una soltanto è ascritta da Cesare a «Minerva», ossia le arti e i mestieri. Sotto questo aspetto, Cesare ci consegna un'immagine inadeguata di queste divinità, sebbene le arti e i mestieri fossero un'attività importante nella società celtica. Dedicazioni a Minerva sono state ritrovate in tutta l'area celtica continentale e in Britannia. A Bath ella era identificata con la dea Sulis, il cui culto era posto in connessione con le fonti termali. La sua funzione curatrice, insieme con il suo epiteto abituale, *belisama* («molto brillante»), suggerisce un rapporto con l'Apollo gallo-romano, che era talvolta chiamato Belenus, e conferma il carattere solare implicito nel nome Sulis («sole»). Tramite la forma plurale *Suleviae*, attestata a Bath e altrove, tanto in Britannia quanto nel continente, ella è anche ricollegabile alla diffusa e importante categoria delle Dee madri.

Nella tradizione insulare, la più diffusa equivalente di Minerva è la dea nota in Irlanda con il nome di Brighid, figlia del dio padre Daghdha. Come Minerva, anche Brighid era messa in relazione con la guarigione e l'artigianato, in particolare la lavorazione dei metalli, ma fungeva inoltre da patrona della *filidhecht*, ossia della poesia e della cultura tradizionali in genere. Una notevole continuità collega la dea pagana con la sua omonima cristiana dell'inizio del VI secolo, santa Brigida di Kildare, il cui monastero di Cell Dara, la «chiesa della quercia [sacra]», sorgeva senza dubbio sul sito di un santuario pagano. Anche la santa è patrona dei poeti e delle persone di cultura, sebbene la sua leggenda enfatizzi, più di quanto non facciano i riferimenti letterari alla dea, il suo legame con la natura, il bestiame e i frutti della terra. Il giorno della sua festa che cade, non a caso, il primo febbraio, coincide con Imbolg, la festa pagana che segna l'inizio della primavera, ed è ancor oggi occasione di riti popolari dalle ovvie origini precristiane. Giraldo Cambrense riferisce che Brigida di Kildare e le sue monache erano guardiane di un fuoco perpetuo, circondato da una siepe che nessun uomo poteva varcare. Questo rito lega ulteriormente la santa cristiana alla Minerva celtica, nel cui santuario in Britannia le vestali mantenevano acceso un fuoco simile, secondo quanto riporta Gaio Giulio Solino nel III secolo.

Il Vulcano celtico. Sebbene Cesare non faccia menzione di un Vulcano celtico, il suo culto era evidentemente noto presso tutte le popolazioni celtiche e, anzi, le testimonianze suggeriscono che godeva di uno *status* più alto di quello del suo omologo romano. Dal momento che aveva una funzione specifica, molto probabilmente il suo nome indigeno faceva riferimento al suo mestiere anche tra i Celti continentali, così come accadeva in Irlanda e in Galles dov'era conosciuto con i nomi di Goibhniu e Gofannon, entrambi derivati dal termine che significava «fabbro». Le armi forgiate da Goibhniu e dai suoi due colleghi divini, Luchta l'artigiano e Creidhne il forgiatore di metalli, possedevano mira infallibile ed effetti letali. Inoltre, coloro che partecipavano al Banchetto di Goibhniu e bevevano la be-

vanda sacra del dio erano resi immuni dall'invecchiamento. Egli era noto per i suoi poteri curativi ed è invocato in un antico incantesimo irlandese atto a rimuovere le spine. Fino al XIX secolo, e in certe zone anche nel XX, si riteneva ancora che il fabbro di campagna mantenesse qualche traccia delle sue antiche facoltà soprannaturali, e lo si mandava a chiamare regolarmente per beneficiare degli effetti curativi dei suoi incantesimi e delle sue formule magiche. Nella tradizione antica, Gobbán Saer («Gobbán l'artigiano», in cui *Gobbán* è la forma ipocoristica di *Goibhniu*) era noto come favoloso costruttore e nella forma moderna, *an Gobán Saor*, è l'abile e ingegnoso capomastro che supera in intelligenza i suoi rivali e i suoi nemici con astuti stratagemmi.

L'Ercole gallico o l'irlandese Oghma. Ercole è ben rappresentato nell'iconografia celto-romana e presenta numerosi epiteti regionali. Senza dubbio la sua popolarità deriva in gran parte dalla sua identificazione con le divinità indigene celtiche che corrispondono approssimativamente al suo personaggio. Uno di questi dei è menzionato in un curioso passo in cui lo scrittore Luciano, nel II secolo d.C., descrive una raffigurazione gallica di Ercole «che i Celti chiamano Ogmios». Essa lo mostra armato, come suo solito, con clava e arco ma, stranamente, lo presenta come un vecchio grigio e calvo, con il volto grinzoso e scurito dal sole. Egli si trascina appresso un gruppo di docili uomini legati a sottili catene che congiungono le loro orecchie alla punta della lingua del dio. La spiegazione, secondo l'informatore gallico di Luciano, sta nel fatto che l'eloquenza raggiunge l'apogeo in tarda età: i Celti non identificavano l'eloquenza con Hermes, come i Greci, ma con Ercole, dal momento che il secondo era di gran lunga il più forte.

Una questione assai dibattuta riguarda la possibilità di identificare questo canuto eroe con il dio irlandese Oghma. Il parallelismo funzionale è corretto: non soltanto Oghma è noto come *trenfher* («uomo forte», «campione»), ma a lui è anche attribuita l'invenzione del cosiddetto alfabeto ogamico. Questo sistema di scrittura si basava sull'alfabeto latino e quindi non è probabilmente anteriore al V secolo d.C., ma quasi certamente sostituiva un omonimo sistema più antico di simboli magici.

Il Dis pater gallico o l'irlandese Donn. Cesare cita Dis Pater disgiuntamente dagli altri dei, e afferma che tutti i Galli e i loro druidi credevano di discendere da lui. Il riferimento è breve, ma basta a indicare almeno un'analogia tra il dio gallico dei morti e il suo omologo irlandese Donn («il bruno» o «l'oscuro»), che dimorava su di un'isoletta rocciosa al largo delle coste sudoccidentali dell'Irlanda chiamata Tech nDuinn («casa di Donn»). Il suo nome inglese, «the Bull» (il Toro), riecheggia invece un suo altro nome in antico irlandese, Inis Tarbhnai («isola di Tarbnae»). *Tarbhnae* deriva infatti da *tarbh* («toro») e ciò induce a identificare il dio Donn con il grande toro di Cuailnge, che rappresenta il nucleo attorno a cui si sviluppa la saga dal titolo *Táin Bó Cuailnge* e che porta anch'esso il nome di Donn.

Nel suo ruolo di dio della morte, Donn è una figura alquanto isolata nella letteratura antica. Come Dis Pater, anch'egli sembra restare lontano dalle altre divinità, ma la sua importanza è confermata dallo *status* conferitogli dalla moderna tradizione popolare, nella quale è rappresentato come il dio dell'oltretomba che provoca le tempeste e i naufragi, ma che al contempo protegge il bestiame e i raccolti. Sia le fonti antiche che quelle tarde riportano la credenza secondo la quale i defunti si inoltravano o venivano traghettati verso la sua isola. Come chiarisce uno dei testi antichi, questi viaggiatori erano considerati i discendenti di Donn che tornavano dal loro divino progenitore.

Sucellus e Nantosvelta. Quasi duecento monumenti, siti per lo più in Gallia, raffigurano una divinità che impugna un martello, e in molti casi questa divinità porta il nome di Sucellus («il buon colpitore»?). Oltre al caratteristico martello o maglio, egli è spesso raffigurato con una botte o con vaso per bere ed è accompagnato da un cane. Talvolta è affiancato dalla dea Nantosvelta, il cui nome suggerisce un legame con l'acqua (gallese, *nant*, «ruscello»). Nella Gallia narbonese, in particolare, Sucellus è spesso assimilato al dio romano Silvano, guardiano delle foreste e protettore dell'agricoltura. A causa di questi legami e attributi, si riteneva che presiedesse alla fecondità, caratteristica non inusuale per un dio ctonio. Sucellus è stato messo in relazione con la divinità celtica Cernunnos e con l'irlandese Daghdha ma, nonostante certe analogie generali, le testimonianze non bastano ad avvalorare correlazioni più strette. [Vedi *CERNUNNOS* e *DAGHDHA*].

Dee e consorti divine. Il ruolo che Cesare assegna a «Minerva», ossia quello di maestra o patrona delle arti e dei mestieri, chiama in causa soltanto uno dei molti campi d'azione che la tradizione insulare attribuisce alle dee celtiche. Sebbene Brighid s'interessi talvolta di attività domestiche, ella era la patrona specifica di arti libere o aristocratiche quali l'erudizione, la poesia, la fabbricazione di oggetti in metallo e le tecniche curative. Anche le attività delle altre dee oltrepassavano i confini delle arti liberali e pratiche e abbracciavano tutte le aree funzionali delle divinità maschili. Le dee, infatti, erano complementari agli dei in molti casi, se non in tutti, e questo fatto è graficamente comprovato dalla frequente apparizione in coppia del dio e della consorte sui monumenti celtici. Tuttavia il ruolo delle dee dif-

feriva di solito da quello degli dei, perché le dee intervenivano mediante interventi o persino manipolazioni, mentre la presenza degli dei era più diretta e costante.

È impossibile distinguere chiaramente tra le dee e le *matres* o *matronae* che appaiono tanto di frequente nell'iconografia celtica, spesso in forma triadica come le dee della tradizione irlandese. [Vedi *MATRES*]. Sia le dee, sia le *matres* sono ricollegabili alla fertilità e al ciclo stagionale della terra e, nel caso almeno delle dee insulari, esse sono talvolta identificate con il territorio in cui svolgono il ruolo di divinità tutelari. Questo intimo legame col territorio e con le sue caratteristiche è riflesso dall'importanza eccezionale dell'elemento femminile nel *dinnshenchas*, quell'ingente massa di materiale letterario in prosa e in versi che costituisce una sorta di topografia mitica dell'Irlanda. L'interessamento di una dea per un territorio si trasforma di solito in un'assunzione di responsabilità nei confronti di una particolare regione o di un certo regno con il quale ella ha particolari legami. Ogni dea assicura il benessere materiale, la sovranità e l'incolumità fisica del suo particolare dominio, proprio come Brighid, nelle spoglie della sua santa omonima, protegge Leinster in qualità sia di dea della guerra, sia di dea della pace.

Divinità e natura. Implicita nella tradizione del *dinnshenchas* è la credenza secondo la quale i luoghi prominenti e le formazioni geologiche dell'Irlanda fossero stati lo scenario di eventi mitici o la dimora, e persino l'incarnazione, di personaggi mitici. Molte delle numerose donne che popolano questo mondo di leggende onomastiche si rivelano essere evidenti riflessi delle sfaccettate divinità le cui origini sono ricollegabili con il panorama fisico: ne sono un esempio figure come Tailtiu e Carmun, i cui luoghi di sepoltura, che portano il loro nome, erano i siti di grandi assemblee regali. Nel mondo celto-romano le tradizioni onomastiche primitive scomparvero, ma qualcosa ancora permase nella nomenclatura divina di queste aree.

Oltre al culto generale tributato alle dee della terra, esiste anche un esteso repertorio di nomi divini collegati a luoghi o a caratteristiche topografiche particolari. Le sommità dei colli e le vette montane erano considerate siti particolarmente adatti alla venerazione, come provano le dedicazioni a Garra e a Baeserta nei Pirenei o a Vosegus nei Vosgi. Esisteva un dio delle radure o dei campi coltivati (Ialonus), uno delle rocce (Alisanos), uno delle confluenze dei fiumi (Condatis), uno dei guadi (Ritena) e uno dei luoghi fortificati (Dunatis). L'acqua, in particolare quella corrente dei fiumi e delle fonti, aveva le proprie divinità particolari, di solito femminili nel caso dei fiumi. Si potrebbero quasi intravedere i miti ormai perduti di fiumi come la Senna (Sequana), la Marna (Matrona) e la Saona (Souconna) attraverso le leggende dei loro corrispettivi insulari come il fiume Boyne (Boann). Per esempio, il nome di molti fiumi che solcavano le terre dei Celti, come il francese Dives e il gallese Dyfrdwy, derivavano dalla radice *dēv*, che significava semplicemente «il divino». Anche le fonti sacre venivano deificate, come testimoniano Aventia (Avenches), Vesunna (Périgeux) e Divona (Cahors). Inoltre esistevano molti patroni divini delle acque termali, come il dio Borvo, e tale culto particolarmente diffuso è riflesso dalle innumerevoli sorgenti sacre e curative (più di milleduecento nel solo Galles, senza considerare quelle irlandesi, mai censite) che passarono dal paganesimo all'era cristiana senza quasi mutare d'essenza. Tuttavia l'abbondanza di prove materiali inerenti a questo fenomeno panceltico non corrisponde alle testimonianze letterarie insulari più antiche: molti racconti irlandesi fanno riferimento a sorgenti con poteri soprannaturali e correlazioni divine, ma non dicono quasi nulla a riguardo di fonti propriamente curative. A meno che questo fatto non sia imputabile a omissioni operate dai compilatori, appartenenti a ordini monastici, l'unica spiegazione sembrerebbe essere che la frequentazione di sorgenti curative sia stata sempre considerata, anche in epoca pagana, come una pratica popolare nettamente distinta dal culto tribale ufficiale.

In molti casi le sorgenti sacre del periodo cristiano sono vicine a un particolare albero che ne condivide l'aura soprannaturale. Ovviamente questo è soltanto uno degli aspetti del diffuso culto degli alberi sacri. Nei Pirenei compaiono dedicazioni al faggio (Deo Fago), ai cosiddetti Sei Alberi (Sexarbori Deo, Sexarboribus) e, nei pressi di Angoulême, alla quercia (Deo Robori). Il nome celto-romano della città di Embrun, *Eburodunum*, contiene il nome deificato del tasso. Queste forme continentali sono integrate da un vasto repertorio di testimonianze insulari. Per esempio, vi sono evidenti segni di fondamenta cristiane collocate su siti di culti pagani, ciascuno dei quali ha nelle vicinanze il proprio albero sacro. La letteratura, poi, menziona spesso alberi maestosi ai quali la tradizione tributava onori particolari come, tra gli altri, l'Albero di Tortu (un frassino), la Quercia di Mughna, il Tasso di Ross, il Frassino di Uisnech e il Ramo di Dathí (anch'esso un frassino). Esisteva anche un termine specifico per questi alberi, *bile*, e lo stesso termine veniva talvolta impiegato per designare anche il grande albero che contrassegnava l'area d'insediamento di ciascun re della tribù o della provincia. Posto teoricamente al centro del regno come l'*axis mundi* al centro del cosmo, il *bile* simboleggiava l'integrità e l'indipendenza di quel regno. Se capitava, e talvolta poteva accadere, che venisse attaccato e abbattuto da un vicino ostile, ciò rappresentava probabilmente

un colpo tragico all'orgoglio e alla dignità della comunità offesa.

Le divinità zoomorfe. L'iconografia celto-romana possiede un vasto repertorio di immagini animali e spesso le divinità vengono raffigurate con elementi zoomorfi ed elementi antropomorfi combinati tra loro. Ne è un esempio l'analogia, vista in precedenza, tra Donn, il Dis Pater irlandese, e il toro che porta lo stesso nome nella narrazione epica *Táin Bó Cuailnge*. Entrambi i tori la cui lotta costituisce l'apice del racconto hanno origini naturali: secondo altri testi essi hanno subito molte metamorfosi – sono stati corvi, cervi, eroi, animali acquatici, demoni e vermi d'acqua – e in origine erano i porcari dei signori dell'oltretomba. Questa mutevolezza di forme, espressione dell'unità del mondo vivente della creazione, è un luogo comune nella tradizione celtica insulare e serve a investire una particolare divinità, o un eroe semidivino, degli attributi tradizionalmente ascritti a certi uccelli o a certi animali. Per esempio, il legame tra animale ed essere umano è implicito nell'archetipo dei porcari divini, che sono senza dubbio *avatar* del grande dio pastore. Inoltre il Toro Bruno di Cuailnge non può essere completamente disgiunto dal Tarvos Trigaranus («il toro delle tre gru»), testimoniato dai rilievi di Trèves e di Notre-Dame-de-Paris e probabile protagonista di un perduto racconto gallico. Tra i Celti, così come accade presso molte altre popolazioni dedite all'allevamento, il toro era un forte simbolo di potere e fertilità e appare spesso come tropo nei panegirici dei poeti di corte dell'Irlanda medievale. Non stupisce, quindi, che un dio destinato a rappresentare funzioni regali ed eroiche venisse raffigurato sotto tale sembiante. Donnotarvos («toro bruno»), il re degli Elvezi menzionato da Cesare, porta un nome dotato di grande risonanza mitica presso i Celti, derivato con ogni probabilità dalla stessa divinità che compare nella saga irlandese come il Toro Bruno di Cuailnge.

Le analogie animali delle divinità celtiche sono estese e variegate. L'iconografia mostra Cernunnos («il cornuto») associato con il cervo, il serpente dalla testa di ariete, il toro e implicitamente con l'intero mondo animale. L'iconografia presenta anche cinghiali, cani, orsi, pesci e diversi generi di uccelli, tutti collegati più o meno strettamente con certe divinità. Tale ricca varietà è riprodotta, in forma ancor più abbondante, nella tradizione insulare, originando in tal mondo una complessa rete di caratteristiche e di interrelazioni che sfugge a ogni catalogazione sistematica. Per esempio, il cinghiale vanta diverse raffigurazioni nella scultura celto-romana, come testimonia il rinvenimento a Euffigneix, nell'Alta Marna, di una statuetta raffigurante un dio sul petto del quale campeggia un cinghiale. Ma nella letteratura insulare il cinghiale è quasi onnipresente, e talvolta conduce i suoi inseguitori nell'oltretomba, mentre spesso è di fatto un essere umano che il fato avverso o un qualche crimine avevano portato a trasformarsi. La carne suina costituiva l'alimento primario dei Celti e, di conseguenza, nei racconti irlandesi l'inesauribile cibo dell'oltretomba è costituito da un maiale che, sebbene cucinato ogni sera, torna vivo e intero il mattino dopo.

Il cavallo, protagonista della grande espansione indoeuropea, ha sempre goduto di una simpatia particolare presso le popolazioni celtiche. A volte nella tradizione insulare, in particolare nei racconti popolari, al cavallo spetta di condurre i defunti nell'oltretomba, un ruolo probabilmente assimilabile a quello rappresentato in diversi monumenti della Gallia meridionale, come attesta il fregio di teste equine rinvenuto su di un architrave del tempio celto-ligure di Roquepertuse, nelle Bocche del Rodano. Epona (da **epos*, «cavallo») era una divinità celtica importante, eletta quale patrona della cavalleria dell'esercito romano. A questa corrispondono le divinità insulari Rhiannon, in Galles, Édaín Echraidhe (*echraidhe*, «che cavalca») e Macha, in Irlanda, le quali superavano in velocità i destrieri più rapidi. [Vedi *CAVALLO*, vol. 4]. Vi era anche una Dea Artio (così come un Mercurio Artaios), il cui nome la collega con l'orso (irlandese, *art*; «orso»): un piccolo gruppo bronzeo proveniente da Berna raffigura la dea seduta davanti a un grande orso e con un cesto di frutta al suo fianco. La Dea Arduinna, che compare seduta a cavallo di un cinghiale selvatico, può essere paragonata alla dea irlandese Flidhais, che regnava sugli animali della foresta e i cui armenti erano costituiti dai cervi selvatici.

I monumenti gallici mostrano talvolta un dio o una dea con due o più uccelli seduti sulle sue spalle, uccelli che corrispondono probabilmente agli esseri soprannaturali presentati dalla tradizione insulare. Alcune divinità assumono di tanto in tanto forma d'uccello; altre, come le dee della guerra, presentano sempre tale aspetto. Il catalogo delle immagini aviarie è infinito. Il padre soprannaturale del re Conaire si recò dalla madre di lui in forma di uccello; Fann e Lí Ban si presentarono a Cú Chulainn come due uccelli legati da una catena d'oro, emissari dell'oltretomba. In effetti, tali uccelli meravigliosi figuravano comunemente in qualità di simboli dell'aldilà. Ne sono un esempio i tre uccelli dal magico canto della dea irlandese Clíodna o i tre uccelli della gallese Rhiannon che «svegliavano i morti e inducevano i vivi al sonno». Tutti questi elementi sono parti costituenti di quella ricca intuizione immaginifica che vedeva gli animali, gli uccelli e l'intero regno naturale come un elemento di mediazione tra dei e uomini e che pervade sia la tradizione letteraria celtica, sia la mutevole disciplina della primitiva arte irlandese.

Invasioni di dei e di uomini. Quando i monaci irlandesi, probabilmente nella seconda metà del VI secolo, cominciarono a trascrivere la tradizione storico-mitologica indigena, si trovarono di fronte alle stesse difficoltà che gli storiografi cristiani avevano altrove incontrato nel trattare le fonti tradizionali: come risolvere la discrepanza tra la versione cristiana e la versione indigena delle origini cosmiche. La soluzione da essi adottata fu la già sperimentata tecnica del sostituire la dottrina biblica alle parti più antiche delle leggende indigene, in modo tale che le leggende stesse figurassero come una derivazione di tale dottrina. Il fatto che l'arte dello scrivere fosse appannaggio dei dotti diede alla nuova composita storia un'autorità che non avrebbe potuto acquisire tanto velocemente in altro modo. Nei secoli che seguirono, a mano a mano che i dotti cristiani vennero sviluppando un sempre più stretto accordo con i *filidh*, i custodi del sapere natio, la loro versione riveduta e corretta finì per guadagnarsi l'accettazione universale. Sebbene non abbia eliminato ogni traccia della tradizione precedente, essa ha tuttavia cancellato la sostanza del mito cosmogonico originario. Per esempio, benché il primario ruolo ancestrale di Donn, Nuadha e altri non sia stato dimenticato, il ruolo di progenitore dell'umanità venne infine riconosciuto ad Adamo.

Il libro delle invasioni. La formulazione di questi insegnamenti riveduti e corretti è attestata già da poemi del VII secolo o anteriori, ma fu soltanto nel XII secolo che essa raggiunse il suo culmine nella pseudostoria dal titolo *Leabhar Gabhála Éireann* (Il libro della presa d'Irlanda), comunemente noto come *Il libro delle invasioni*. La «presa» di cui si parla nel titolo si riferisce evidentemente all'arrivo dei Gaeli (o Goideli), ma nella composizione giunta fino a noi essa è preceduta da altre cinque immigrazioni. La prima ebbe luogo prima del Diluvio e fu guidata da Cesair, figlia di Bith, il quale era figlio a sua volta di Noè, oppure da Banbha, uno degli eponimi dell'Irlanda. Ma l'unico a scampare al Diluvio fu Fintan («il bianco anziano»), che sopravvisse per innumerevoli generazioni fino a che, in epoca cristiana, fornì il resoconto degli eventi di tale remoto passato. Le due immigrazioni successive furono invece guidate rispettivamente da Partholón e da Nemhedh. Nel corso di entrambi gli stanziamenti vennero introdotti diversi mestieri e pratiche sociali, vennero creati laghi e disboscate pianure. Questi progressi lasciano intendere, nelle forme tipiche dei miti delle origini, in qual modo l'Irlanda abbia raggiunto in quell'epoca una definizione morfologica permanente. Entrambi i popoli dovettero affrontare gli attacchi dei Fomhoire, una razza di esseri demoniaci che, dai loro rifugi al di là del mare, costituivano una minaccia costante all'esistenza di un ordine sociale.

Le innovazioni principali attribuite al quarto stanziamento, che comprendeva i Fir Bholg, i Gailioin e i Fir Dhomhnann, ebbero carattere socio-politico. Dividendo il Paese in cinque, essi istituirono le province (letterale, i «quinti» in irlandese) e introdussero il concetto di regalità sacra e la relazione tra la giustizia del re e la fertilità delle terre. Queste genti furono seguite dai Tuatha Dé Danann («le tribù, o i popoli, della dea Danu»), che divennero esperti di arti druidiche e magiche. Essi portarono con loro quattro talismani: la pietra di Fál, che lanciava un grido sotto il peso del legittimo pretendente al trono, la lancia di Lugh, che assicurava la vittoria, la spada di Nuadha, alla quale nessuno poteva sfuggire, e il calderone dei Daghdha, che non lasciava nessuno affamato. Questo popolo sconfisse i Fir Bholg nella Prima battaglia di Magh Tuiredh, ma presto furono costretti a prendere le armi contro i Fomhoire. [Vedi *TUATHA DÉ DANANN* e *FOMHOIRE*].

La Seconda battaglia di Magh Tuiredh. Della Seconda battaglia di Magh Tuiredh esiste anche un racconto indipendente in un testo che costituisce forse la più importante fonte singola della mitologia irlandese. In quest'opera l'origine del conflitto viene fatta risalire alla Prima battaglia di Magh Tuiredh nella quale Nuadha, re dei Tuatha Dé Danann, perse un braccio. A causa del suo difetto fisico, fu obbligato ad abdicare e il trono passò a Bres («il bello»), figlio di Elatha, un re dei Fomhoire, e di una donna dei Tuatha Dé Danann presso i quali era stato allevato. Ma il suo regno portò soltanto sofferenza e oppressione ai Tuatha Dé Danann, che videro la fine di quella generosità e di quell'ospitalità che caratterizzavano il vero sovrano. Alla fine Bres venne preso di mira dal sarcasmo del poeta Coirbre nella prima satira composta in lingua irlandese e fu invitato a lasciare il trono. Per tutta risposta, egli si recò dai Fomhoire in cerca del loro aiuto.

Intanto Nuadha, al quale Dian Cécht il medico aveva sostituito il braccio perso in battaglia con uno d'argento, salì nuovamente al trono e, da allora, prese il nome di Nuadha Airgedlámh («Nuadha dal braccio d'argento»). Ma, quando Lugh si recò alla corte di Tara e diede prova della sua bravura in tutte le arti, Nuadha immediatamente se ne andò, così che Lugh potesse condurre i Tuatha Dé Danann alla vittoria. Nella battaglia, Lugh fece appello a tutti i poteri soprannaturali degli artigiani e dei maghi dei Tuatha Dé Danann, mentre Dian Cécht fece ricorso alle sue arti magiche risanatorie per risuscitare i combattenti uccisi. Il temuto Balar dei Fomhoire aveva un «occhio malefico» con il quale poteva annientare gli eserciti, ma Lugh glielo cavò con un colpo di fionda e lo uccise. I Fomhoire vennero infine cacciati per sempre dall'Irlanda e anche Bres fu catturato, ma ebbe salva la vita a

condizione che insegnasse ai Tuatha Dé Danann quando arare, seminare e mietere.

I Gaeli e i Tuatha Dé Danann. Il soggetto principale de *Il libro delle invasioni* era probabilmente la colonizzazione definitiva dell'Irlanda preistorica da parte dei Gaeli o Celti irlandesi. Dal momento che il proposito sottinteso era quello di «biblicizzare» le origini dei Gaeli, il testo cominciava, per così dire, dalle origini, seguendoli nel loro lungo viaggio dalla Scizia all'Egitto e poi alla Spagna, fino all'arrivo definitivo in Irlanda sotto la guida di Míl Espáine («Mil di Spagna»). Il racconto di questa primitiva odissea è un'opera dotta modellata sulla storia delle peregrinazioni degli Israeliti presentate dal libro biblico dell'*Esodo*. Ma, quando nel racconto il popolo giunge in prossimità dell'Irlanda, la narrazione subisce un cambiamento di rotta e comincia ad attingere più apertamente alla tradizione indigena. Il ruolo cruciale nello sbarco è affidato al poeta-veggente e giudice Amhairghin. In virtù della sua saggezza e del suo potere divinatorio, egli sconfigge l'opposizione dei Tuatha Dé Danann e diventa il primo dei Gaeli a mettere piede sul suolo irlandese. Nel momento in cui calpesta la terra d'Irlanda – il giorno della festa di Beltene (il primo di maggio) – egli intona una canzone di affermazione cosmica nella quale sussume in sé i vari elementi dell'universo creato. Come Kṛṣṇa nella tradizione indiana e Taliesin in quella gallese, Amhairghin incarna il potenziale di tutta la creazione e la tempestività del suo canto è particolarmente appropriata e decisiva. Giungendo immediatamente tramite il canto ai confini della terra dall'oceano della non esistenza, le sue parole costituiscono il preludio della creazione di un ordine nuovo del quale egli è artefice e fonte. Attraverso di esse, e mediante le sentenze che pronuncerà nel prosieguo della narrazione, Amhairghin chiama in essere l'Irlanda storica.

Sconfitti i Tuatha Dé Danann, i Figli di Míl si dirigono verso la residenza regale di Tara, e lungo la via incontrano i tre eponimi divini dell'Irlanda, Banbha, Fódla ed Ériu. A Tara i tre re dei Tuatha Dé Danann, ossia Mac Cuill, Mac Cécht e Mac Gréine, chiedono una dilazione prima di abdicare al loro ruolo di sovrani. Significativamente, essi si appellano al giudizio di Amhairghin. Quest'ultimo decide che i Figli di Míl debbano reimbarcarsi e ritirarsi al di là della nona onda, che per i Celti rappresenta un confine magico. Quando, però, cercano di sbarcare nuovamente, i Tuatha Dé Danann creano un vento magico che li trascina in mare aperto. Amhairghin, allora, invoca la terra d'Irlanda e immediatamente il vento si placa. I Figli di Míl riescono così a riguadagnare la terraferma e sconfiggono i Tuatha Dé Danann a Tailtiu, il sito della festività annuale istituita da Lugh.

Sebbene battuti, i Tuatha Dé Danann continuano a servirsi dei propri poteri magici per conservare in parte le proprie posizioni a spese dei Gaeli. La regione viene allora suddivisa in due e la metà inferiore, il sottosuolo, resta ai Tuatha Dé Danann, mentre la metà superiore diventa dominio dei Gaeli. In tal modo viene spiegata la credenza tradizionale secondo la quale gli dei antichi – o le fate, in tempi più recenti – vivano sottoterra nei *sídhe* o collinette fatate. Che tale credenza facesse già parte della tradizione nel VII secolo è comprovato da un biografo ecclesiastico di san Patrizio, il quale parla di «*sídhe*, o dei che dimorano nella terra».

Gli dei di Britannia. La primitiva tradizione letteraria gallese, così come la lingua gallese medievale, sembra prendere ancor più le distanze dalle sue radici arcaiche di quanto non accada a quella irlandese. Ciò è probabilmente dovuto in parte all'effetto culturale della colonizzazione romana della Britannia, dal I al V secolo, e in parte al fatto che il materiale a noi pervenuto è di redazione tarda, in particolare per ciò che concerne la prosa. Quali che siano le cause, comunque, il risultato è che le narrazioni mitologiche gallesi, pur preservando alcuni elementi estremamente arcaici, tuttavia difettano della piena contestualizzazione che caratterizza la narrativa irlandese e tradiscono la mano di un redattore tardo o di redattori non totalmente addentro alla cornice mitologica dalla quale il loro materiale deriva.

La famiglia di Dôn. La fonte principale della mitologia gallese è la raccolta di racconti nota con il titolo di *Mabinogi* o *Mabinogion*, soprattutto il gruppo detto dei Quattro Rami. In questi quattro racconti, redatti probabilmente verso la fine dell'XI secolo, gli dei di Britannia figurano in qualità di *dramatis personae*. L'ultimo dei quattro, *Math figlio di Mathonwy*, narra in particolare di quel gruppo di dei talvolta chiamati «la famiglia di Dôn». Il Math del titolo è il signore del Gwynedd, nel Galles settentrionale. La sua caratteristica consiste nel fatto che egli deve tenere sempre, eccetto che in tempo di guerra, i piedi in grembo a una vergine. Quando questa vergine viene violata dal figlio di sua sorella, Gilfaethwy figlio di Dôn, con la connivenza di suo fratello, Gwydion figlio di Dôn, Math tramuta i due fratelli in coppie di animali – cervi, cinghiali e lupi – per tre anni, durante i quali essi danno alla luce tre figli.

Dopo qualche tempo, Math si mette alla ricerca di un nuovo poggiapiedi e Gwydion gli suggerisce sua sorella, Aranrhod figlia di Dôn. Math le chiede di camminare oltre la sua bacchetta magica per provare la propria verginità e, non appena lei lo fa, partorisce un bambino dai capelli gialli e qualcos'altro che Gwydion prontamente nasconde in una cassa. Il bambino viene battezzato Dylan e immediatamente si dirige verso il mare e ne assume la natura, ragion per cui da quel mo-

mento è chiamato Dylan Eil Don («Dylan figlio dell'onda»). Anche l'oggetto nascosto da Gwydion risulta essere un bambino al quale, a tempo debito, verrà dato il nome di Lleu Llaw Gyffes («Lleu dalla mano abile»). Il resto del racconto tratta delle relazioni di Lleu con la madre Aranrhod e con la sua bella ma infida moglie Blodeuwedd («dall'aspetto di fiore»), che Gwydion aveva creato per lui dai fiori di quercia, di ginestra e di olmaria. Il nome *Lleu* è, naturalmente, l'omologo dell'irlandese *Lugh* e del gallico **Lugus*.

Questo stesso racconto menziona marginalmente anche Gofannon figlio di Dôn, il «fabbro divino», il cui nome è l'omologo dell'irlandese *Goibhniu*. Altrove è menzionato anche Amaethon figlio di Dôn, il divino aratore, e vari riferimenti della poesia medievale indicano l'esistenza di una nutrita tradizione orale incentrata sulla famiglia di Dôn. La comune associazione di questi personaggi con la magia richiama gli irlandesi Tuatha Dé Danann e si è ipotizzato che il nome gallese *Dôn* sia l'equivalente dell'irlandese *Donu* («la madre degli dei»), forma originale del nome *Danann*.

La famiglia di Llŷr. I tre membri della famiglia di Llŷr – Branwen, Bendigeidvran («Brân il benedetto») e Manawydan – compaiono già nel Secondo Ramo del *Mabinogi*, benché soltanto nel Terzo Ramo Manawydan ricopra un ruolo indipendente. Il racconto è incentrato sulla figura maestosa di Bendigeidvran che, venuto a sapere dei maltrattamenti inflitti a sua sorella Branwen in Irlanda, dove è andata sposa del re Matholwch, parte con l'esercito per esigere vendetta. I Britanni vincono in una cruenta battaglia contro gli Irlandesi, ma soltanto sette di loro sopravvivono, oltre a Bendigeidvran che è stato però ferito a un piede da una lancia avvelenata. Egli ordina allora ai suoi compagni di tagliargli la testa e di seppellirla nel White Mount di Londra, come baluardo contro le invasioni. Essi si incamminano verso Londra e, durante il viaggio, trascorrono due periodi di pace ultraterrena e di gioia, a Harlech e sull'isola di Gwales, alla presenza dell'incorrotta testa di Bendigeidvran.

I figli di Llŷr non sono ovviamente paragonabili a quelli di Dôn, poiché non formano in alcun modo un pantheon divino e l'antichità di Branwen non è incontestabile. Tuttavia l'associazione tra Brân (il nome antico di Bendigeidvran) e Manawydan è antica e, in uno dei primi componimenti in versi, compare infatti un riferimento a questi due personaggi che presiedono insieme l'oltretomba e il relativo banchetto. L'omologo irlandese di Manawydan è Manannán mac Lir («figlio del mare») ed è una curiosa, e forse significativa, coincidenza che proprio Manannán figuri con un tal Bran irlandese in un'antica lirica che narra di un viaggio compiuto da Bran nell'oltretomba. Tuttavia, Manannán è rappresentato come un dio del mare, sostituendo probabilmente il dio Nechtan in questo ruolo, mentre in Galles a Manawydan non viene attribuita questa funzione.

Pwyll, Rhiannon e Pryderi. Nel Primo Ramo del *Mabinogi*, Pwyll, signore del Dyfed nel Galles sudoccidentale, giunge in aiuto di Arawn, re di Annwn, per uccidere il suo nemico ultraterreno Hafgan in un duello che è, di fatto, un'ordalia del genere noto nell'Irlanda antica come *fír fer* («la veridicità di uomini o di eroi»). In seguito a questo scontro egli prese il nome di Pwyll Capo di Annwn. Il *Mabinogi* lo presenta come un mortale ma, dal momento che il suo nome significa letteralmente «saggezza» e poiché viene designato quale signore di Annwn, ossia dell'oltretomba, è probabile che Pwyll in origine fosse una divinità. L'ultima parte del racconto narra della morte dell'eroe Pryderi. Pwyll sposa la dama Rhiannon, che gli compare dinanzi in groppa a un cavallo bianco, e proprio dalla loro unione nasce Pryderi. Il neonato, però, viene misteriosamente rapito e ritrovato più avanti da Teyrnon, signore del Gwent Iscoed, il quale lo alleva con la sua consorte per diversi anni fino a che non scopre la vera origine del fanciullo e non lo restituisce a Pwyll e Rhiannon. Dopo la morte di Pwyll, Pryderi gli succede sul trono del Dyfed. Più avanti, nel Terzo Ramo, Rhiannon diventerà la moglie di Manawydan.

Questo breve riassunto è soltanto un compendio delle complicate narrazioni nelle quali i riferimenti alla mitologia sottostante sono troppo complicati per poterli decifrare con un buon margine di sicurezza. Il nome di Teyrnon (da **Tigernonos*, «signore grande/divino») implica un ruolo più importante di quello che il personaggio ricopre nel racconto e, di fatto, esso sarebbe un titolo più appropriato per il signore dell'oltretomba. Rhiannon (il cui nome deriva da **Rīgantona*, «regina grande/divina») può essere una equivalente di Epona, la dea cavallo celtica, mentre Rhiannon e Pryderi sembrano offrire un parallelo alla coppia Modron («madre grande/divina») e Mabon («figlio grande/divino»). Il problema è simile a quello posto da molti altri richiami mitologici presenti nella poesia medievale gallese e nelle serie di triadi: vi sono sì numerosi riferimenti a persone, oggetti e avvenimenti della mitologia, ma manca il materiale necessario a ricostruirne il contesto.

Le dee dei Celti insulari. John Millington Synge nel suo *The Aran Islands* (1907) afferma che gli abitanti delle isole Aran all'inizio del XX secolo erano più interessati alla fertilità che non all'erotismo e, sulla scorta delle prove archeologiche e letterarie a noi pervenute, la sua osservazione può ben attagliarsi a quei popoli che hanno creato la mitologia delle dee celtiche. I Celti non avevano una dea dell'amore e, per quanto si può

evincere dalla tradizione insulare, le numerose relazioni sessuali delle dee erano motivate in genere da cause rituali o sociali, ma non erotiche. La sessualità era per loro esclusivamente uno strumento della fertilità, in termini sia di progenie sia di fecondazione della terra, con la quale venivano spesso identificate.

Il culto della Dea madre, attestato in Gallia dai tempi preistorici, sottostà a un gran numero di tradizioni irlandesi e gallesi. Il Secondo Ramo del *Mabinogi* descrive Branwen figlia di Llŷr come «una delle tre grandi ave di Britannia». Le altre due erano presumibilmente Rhiannon e Aranrhod, ed è evidente dalla letteratura irlandese che la figura tipica della dea era spesso dipinta quale progenitrice di popoli. La sua personificazione con il territorio tendeva a essere definita e delimitata da confini culturali e politici: le triadi eponime Ériu, Fódla e Banbha rappresentano sia il luogo reale, sia il concetto di Irlanda nella sua totalità, ma esiste anche una moltitudine di personaggi analoghi connessi ad aree minori, come province, distretti o luoghi particolari. Alcuni di questi personaggi, come Áine, Aoibheall o Cliodhna, hanno mantenuto fino a oggi una loro nicchia nella tradizione popolare e nella toponomastica. In quest'ambito l'elemento soprannaturale femminile acquista spesso una dimensione dominante che finisce per offuscare il suo equivalente maschile.

Uno dei miti celtici più duraturi è quello della solenne unione tra un sovrano e il suo regno, dove il regno è interpretato sotto forma di una donna divina. Esso compare, appena velato, nei romanzi arturiani ed è talvolta riflesso nel frequente abbinamento tra dio e dea nella scultura celto-romana, ma la sua influenza è ben più profonda nella tradizione irlandese. La formula tipica impiegata per narrare l'insediamento di un re consisteva nel dire che aveva sposato (letteralmente, «era andato a letto con») il suo regno. Centinaia, se non migliaia, di riferimenti a questo tema possono darci qualche idea sull'unione rituale tra re e consorte così come doveva avvenire prima della compiuta cristianizzazione della classe politica nel VI secolo. L'unione rituale constava di due elementi principali: una libagione offerta dalla sposa al suo compagno e il coito. La natura divina della regina Medhbh del Connacht è evidenziata tanto dal suo nome quanto dalle sue azioni: viene chiamata Medhbh, «l'inebriante», per via dei suoi numerosi matrimoni, e riferendosi a lei come *Medhbh Lethdherg*, apportando una piccola variante al suo nome, si diceva che «non avrebbe accettato un re a Tara senza esserne la moglie». L'elemento centrale era l'incontro sessuale e il suo profondo significato è messo in risalto in infiniti poemi e racconti nei quali la donna viene trasformata da vecchia ripugnante e sgraziata a giovane radiosa e bella grazie al rapporto con il suo compagno predestinato.

In qualità di comandante dell'esercito del Connacht, Medhbh è associata tanto alla guerra quanto alla sovranità, ma in generale l'aspetto guerriero della dea si manifesta in modo indiretto: ella, infatti, influenza le sorti della guerra più che parteciparvi direttamente. Altre dee insegnano l'arte del combattimento: tra di esse figurano Buanann («la duratura»); Scáthach («la tenebrosa»), dalla quale Cú Chulainn apprende le sue eccezionali competenze belliche; e il formidabile trio composto da Morríghan («regina fantasma»), Bodhbh («cornacchia») e Nemhain («frenesia») o Macha, che infestano i campi di battaglia per incitare i combattenti o per ostacolarli con le loro magie. Queste dee hanno i loro equivalenti in tutto il mondo celtico: il nome *Bodhbh Chatha* («cornacchia/corvo della battaglia») è l'esatto corrispondente di *Cathubodua*, attestato in Alta Savoia, e il trio delle dee guerriere ricorre in Britannia nell'iscrizione «Lamiis tribus» («alle tre Lamie») ritrovata a Benwell.

In netto contrasto con queste spietate furie vi sono le incantevoli donne che popolano il felice oltretomba in tal numero da fare meritare ad esso il nome di Tír inna mBan, «la terra delle donne». Talvolta esse giungono in qualità di emissarie dalla terra dell'innocenza primeva, dove i piaceri dell'amore non sono contaminati dalla colpa e dove non si conoscono malattie e mali. Conla figlio di Conn è indotto a recarsi laggiù da «una giovane e bella donna di nobile rango cui non tocca né vecchiaia né morte», e Bran figlio di Febhal viene ugualmente persuaso da una donna che reca con sé un ramo argenteo del magico melo che è tratto caratteristico dell'aldilà celtico. Ma la varietà delle dee insulari è infinita e talvolta una certa figura cambia il proprio ruolo da un contesto all'altro. Georges Dumézil, per esempio, ha cercato di dimostrare, sulla base di tre diversi racconti, che la dea Macha, eponimo dell'antico centro pagano di Emhain Mhacha e della metropoli cristiana di Ard Macha (l'odierna città di Armagh), riflette nei suoi vari ruoli il sistema trifunzionale indoeuropeo di religione, valore guerriero e fertilità che l'autore spiega nel suo *Mythe et épopée* (Paris 1968, I, pp. 602-12).

Lo spazio e il tempo del mito. In una tradizione nella quale i regni naturale e soprannaturale spesso convergono, non sorprende che vi sia una costante consapevolezza della relatività di tempo e di spazio. Ciò è particolarmente vero nel caso dei testi che riguardano esplicitamente l'oltretomba, ma è comune in tutta la letteratura irlandese e in buona parte di quella gallese. [Vedi *SÍDH*]. La stessa terra d'Irlanda, con i suoi toponimi e le sue caratteristiche fisiche, sembra spostarsi con enigmatica disinvoltura tra i due livelli di percezione. I primi redattori dei testi scritti erano affascinati dagli effetti contrastanti offerti dal

mutare di prospettiva, come accade quando il dio Manannán descrive il mare come un prato fiorito o quando i monaci di Clonmacnois osservano un battello navigare nel cielo sopra le loro teste e gettar l'ancora alla porta della loro chiesa.

Certi luoghi, invece, restano sempre distinti dall'ambiente secolare che li circonda: i luoghi di culto, i recinti delle celebrazioni sacre e, soprattutto, quello che era considerato il centro del mondo della cultura tradizionale indigena. Questo concetto di centro è una delle costanti dell'ideologia celtica e ha mantenuto gran parte del suo simbolismo antico nella letteratura irlandese colta fino al XVII secolo. Cesare riferisce che i druidi gallici si riunivano ogni anno in un luogo sacro del territorio dei Carnuti, considerato il centro della Gallia. Il termine che egli adopera per indicare tale posto, *locus consecratus*, traduce esattamente il termine *nemeton*, «luogo consacrato», che si ritrova nei toponimi di tutto il mondo celtico. Secondo Strabone, il Concilio dei Galati si riuniva in un luogo noto come Drunemeton («santuario della quercia»). In Irlanda i druidi erano strettamente collegati con Uisnech, l'«ombelico» d'Irlanda, il sito del fuoco primevo e, a quanto sembra, sede di una grande festa; e il centro della regalità era Tara, nella provincia centrale di Midhe («mezzo»).

I grandi raduni sociali dell'Irlanda antica si tenevano di solito in occasione dell'una o dell'altra festività stagionale. L'anno irlandese, così come l'anno indoeuropeo, era diviso in due metà, *samh*, l'estate, e *gamh*, l'inverno. L'estate cominciava a Beltene o Cédshamhain, il primo di maggio, e l'inverno a Samhain, il primo novembre. [Vedi *HALLOWEEN*]. Queste due metà erano ulteriormente suddivise in trimestri da Imbolg, il primo febbraio, che segnava l'inizio della primavera, e Lughnasadh, il primo di agosto, giorno in cui si celebrava la festa del raccolto associata al dio Lugh. La stessa antica bipartizione si ritrova anche nel famoso calendario bronzeo scoperto a Coligny, presso Bourg, che risale probabilmente all'inizio del I secolo d.C. o alla fine del I secolo a.C. A giudicare dal calendario, i druidi di Gallia suddividevano l'anno in due metà che avevano inizio rispettivamente con il mese di Samon(i-) e di Giamon(i). Dei due nomi impiegati per indicare l'inizio dell'estate, Beltene probabilmente si riferiva in origine al rito del fuoco tradizionalmente celebrato in quella data: *bel-* significa verosimilmente «splendente» o «luminoso», e *tene* ricorda il termine irlandese per «fuoco». Nel corso del tempo, tuttavia, *Beltene* venne a sostituire il più antico *Cédshamhain* o *Cédamhuin* (vedi l'analogo gallese *Cyntefin*) come nome della festa stagionale stessa.

Re ed eroi. In pratica tutta la narrativa irlandese più antica è in certa misura eroica, ma le storie dei re enfatizzano elementi diversi rispetto alle narrazioni più specificamente eroiche. Benché i valori eroici siano presenti anche nelle storie dei re, essi non ne costituiscono l'interesse principale, poiché queste storie vertono piuttosto sull'affermazione di realtà politiche e sociali: lo *status* e le funzioni del re, il rito di insediamento e le relazioni con le dee della sovranità, le origini di tribù e dinastie, le battaglie storiche, le azioni e le sentenze di sovrani famosi e così via. La regalità sacrale costituiva tanto il perno quanto il fondamento dell'ordine sociale, e il re ne era la sua personificazione: se la sua condotta o persino la sua persona venivano macchiate, questa macchia ricadeva anche sul suo regno, danneggiandone l'integrità e riducendone la prosperità. In quanto strumento della giustizia, il re doveva essere imparziale ed impeccabile nelle sue decisioni. Per questo il grande Cormac mac Airt viene dipinto come un modello di regalità e un Salomone d'Irlanda: la sua ascesa al trono avvenne quando propose una giusta sentenza dopo che il suo predecessore, Lughaidh mac Con, era stato deposto per averne pronunciata una ingiusta. Allo stesso modo Conaire Mór è un re esemplare il cui regno porta la pace e il benessere al Paese, fino a che la sua eccessiva clemenza nei confronti dei suoi tre fratelli adottivi, dediti al brigantaggio, non finisce per mitigarne troppo la giustizia. Immediatamente scatta una sequela di eventi che condurranno inesorabilmente Conaire alla morte in un susseguirsi di violenze.

Il benessere del re e del suo popolo dipende dalla di lui giustizia o *fír flathemon* («veridicità o rettitudine di un principe»). Il genere letterario dello *speculum principum* («specchio dei prìncipi»), consistente nel dar consigli al sovrano, è ben noto in Irlanda. Il primo esempio scritto, intitolato *Audhacht Morainn* (Il testamento di Morann), risale al VII secolo d.C., ma il genere era già ben consolidato nella tradizione orale e si è ampiamente concordi nell'ammettere che l'europeo *speculum principum* derivi in parte proprio dal modello irlandese. Ogni regno, per quanto piccolo, aveva il suo re sacro e il suo sito dell'insediamento, ma il centro della regalità sacrale era Tara, la meta di tutti i re ambiziosi del primo Medioevo. Situata nella provincia centrale, Midhe (letteralmente, «mezzo»), e circondata da altre quattro province, Tara è il cuore del sistema cosmografico irlandese e i racconti tradizionali che illustrano la disposizione della corte di Tara mostrano che essa veniva concepita come una replica microcosmica di tale schema cosmografico. Feis Temhra («la festa di Tara») era la grande cerimonia che si teneva, in epoca pagana, per ratificare l'ascesa al trono di un nuovo re e per celebrare il suo matrimonio rituale con il regno. A Tara si trovava il Lia Fáil («pietra di Fál»), il «pene di pietra» che

lanciava un grido quando veniva in contatto con l'uomo destinato a essere re.

Nell'Irlanda primitiva e nella società celtica i due guardiani dell'ordine sociale erano il re e il druido o poeta ieratico. Una della più limpide espressioni di questa relazione fondamentale era il panegirico formale, che fungeva in parte da paradigma esemplare della condotta del re. La sua importanza ideologica per la società indoeuropea, e per le società da questa derivate, è stata trattata, tra gli altri, da Georges Dumézil. È proprio tale ruolo normativo e conservatore che spiega la quantità apparentemente sproporzionata di poesia encomiastica sopravvissuta in Irlanda e in Galles, in particolare dal periodo post-normanno in avanti, quando la società e la cultura tradizionali si trovarono a essere sempre più minacciate.

Il ciclo dell'Ulster. Come il re sacrale della tradizione prestorica, l'eroe occupava un posto ambiguo a metà tra il dio e l'uomo: di norma aveva sia un padre divino, sia un padre umano, e le prove e le imprese che doveva affrontare lo ponevano in contatto con poteri soprannaturali assai più spesso che non con altri esseri mortali. La figura del re sacrale conosce molte incarnazioni nella letteratura celtica insulare, ma è soprattutto il ciclo dell'Ulster a rappresentarne la quintessenza eroica.

Il ciclo è ambientato nella provincia dell'Ulster al tempo del dominio degli Ulaidh, il popolo dal quale la provincia prende il nome, in un periodo compreso all'incirca tra l'arrivo dei Celti, intorno al III secolo a.C., e la conquista degli Ulaidh, che avvenne forse all'inizio del V secolo d.C. Il ciclo ritrae una società guerriera aristocratica, con una cultura materiale conforme alla tipologia riscontrata a La Tène, e sotto molti aspetti la società mostra notevoli convergenze con quanto sappiamo della Gallia indipendente. Il re degli Ulaidh a quel tempo era Conchobhar mac Nessa, che aveva la sua corte a Emhain Mhacha, presso l'attuale città di Armagh. Egli presiedeva una folta compagnia, che comprendeva il giovane Cú Chulainn, i più maturi eroi Conall Cernach e Ferghus mac Roich e altri ancora, come il druido Cathbhadh, il saggio paciere Sencha mac Ailella e l'inveterato creatore di discordia Bricriu, noto anche come Nemhthenga («lingua velenosa»). Questi personaggi popolano una vasta letteratura il cui pezzo forte è la grande saga dal titolo *Táin Bó Cuailnge* (La razzia del bestiame di Cuailnge), che narra dell'incursione nell'Ulster a opera della regina Medhbh del Connacht con l'intento di impossessarsi del grande Toro Bruno di Cuailnge che aveva origine divina. Per via di un maleficio della dea Macha, gli abitanti dell'Ulster non riescono a respingere l'attacco e tocca al giovane Cú Chulainn difendere da solo la provincia. Affrontando una serie di duelli con gli eroi dell'esercito del Connacht, egli impedisce l'avanzata nemica finché gli uomini dell'Ulster non ritrovano la loro forza e non mettono in rotta gli avversari. L'apice del racconto è nel terribile scontro finale, nel quale il toro di Cuailnge uccide il Finnbhennach, il toro «dalle bianche corna» del Connacht. [Vedi *TÁIN BÓ CUAILNGE*].

In quanto ambiente eroico per eccellenza, la corte di Conchobhar a Emhain divenne il centro di un gran numero di racconti che rispecchiavano le varie sfaccettature dell'*ethos* eroico e Cú Chulainn, che incarnava la quintessenza dell'eroe, divenne il protagonista di molte narrazioni intese ad approfondire il suo ruolo di tramite fra gli dei e gli uomini e la sua singolare relazione con la propria comunità. Cú Chulainn incarna il perenne dilemma dell'eroe supremo tormentato dalle insolubili contraddizioni della sua ambigua condizione: né divino né umano, Cú Chulainn vive all'interno della tribù, eppure non le appartiene interamente; membro di una confraternita di eroi, di norma sta da solo. La sua iniziazione al circolo eroico è narrata in uno dei capitoli de *La razzia del bestiame di Cuailnge* dedicato alle sue «gesta giovanili» (*macghnimhartha*). Dal punto di vista linguistico, questa parte dell'opera non appartiene al nucleo più antico del testo (che potrebbe risalire al IX secolo), ma il suo contenuto è tratto da una tradizione arcaica. Come prima impresa, Cú Chulainn uccide i tre spaventosi figli di Nechta Scéne che erano stati il flagello degli abitanti dell'Ulster. La narrazione ripropone così l'antico motivo indoeuropeo della vittoria dell'eroe su di un trio di avversari o su di un mostro a tre teste. In quel frangente, l'eroe sperimenta anche, per la prima volta, il *riastradh*, o distorsione grottesca, e il prodigioso calore corporeo che sono le manifestazioni esterne del suo furore guerriero: tratti, questi, che hanno antichi e diffusi riscontri e che fanno di lui il più grande tra gli eroi della tradizione irlandese.

L'esistenza di Cú Chulainn è breve ma, dal momento che costituisce il paradigma dell'eroe, è naturale che narratori e cantastorie abbiano estrapolato i punti salienti della sua vita e vi abbiano intessuto attorno una fitta rete di racconti: la triplice nascita segnata dall'incesto e dalla paternità divina, tratti tipici del concepimento sacro dell'eroe; l'educazione marziale con la soprannaturale Scáthach; il corteggiamento di Emher e il successivo matrimonio; e infine la morte che, per via della sua invulnerabilità nei confronti delle armi degli uomini, poteva aver luogo soltanto grazie all'inganno e al sortilegio. All'interno di questa cornice compaiono anche diversi altri racconti di carattere più occasionale, come quelli delle sue avventure nell'oltretomba o la tragica composizione *Aided Aenfhir Aífe* (La morte dell'unico figlio di Aífe), nella quale Cú Chulainn arriva a uc-

cidere il proprio figlio in una combinazione di obblighi morali ed errori di persona.

Tuttavia, Cú Chulainn e la sua vita non sono che una parte del più vasto ciclo dei racconti dell'Ulster, in molti dei quali egli svolge un ruolo relativamente piccolo o non compare affatto. La sua importanza specifica risiede nel fatto che egli incarna le virtù e i valori eroici. Per questa ragione, dal VII secolo in poi egli è divenuto una figura centrale delle tradizioni arcaiche incentrate intorno a quella che Dumézil definisce la seconda funzione sociale degli Indoeuropei, ossia il guerriero.

Il ciclo di Fionn. Il ciclo di Fionn, che in irlandese arcaico era noto anche con il titolo di *Fianaighecht*, ruota intorno a una serie di storie e di tradizioni sul Fian, la banda di cacciatori e guerrieri guidata da Fionn mac Cumhaill. Oggi questi racconti sono comunemente chiamati, sulla scorta di un'anglicizzazione moderna, ciclo feniano o ciclo ossianico, dal nome del figlio di Fionn, Oisín (o Ossian). Etimologicamente il termine *fian* (plurale, *fiana*) incarna il concetto di una vita imperniata sulla caccia o sulla forza delle armi, e questo concetto corrisponde esattamente con il ruolo dei Fiana nella tradizione irlandese. In origine vi erano diversi gruppi di *fiana*, ma la fama della schiera di Fionn relegò gli altri all'oblio. Ciascun *féinnidh*, o membro del Fian, prima di essere ammesso doveva sottoporsi a un'iniziazione che ne provasse l'abilità e la resistenza, e una volta accettato, doveva rompere ogni relazione legale e sociale con la sua parentela e la sua tribù e rinunciare ai diritti e ai doveri ad esse collegati. Eppure, benché si ponessero al di fuori della comunità tribale, i *fiana* non erano fuorilegge, poiché ad essi veniva legalmente e tradizionalmente riconosciuta una funzione legittima. Molte leggende dipingono i *fiana* come i difensori dell'Irlanda contro le incursioni dei nemici stranieri (ossia soprannaturali). Dai secoli XI o XII in avanti, e forse anche prima, questi nemici vennero spesso identificati, con un procedimento ambiguo e mitopoietico, con i predoni vichinghi del IX secolo.

La forma celtica **vindos* («bianco»), dalla quale derivano l'irlandese *Fionn* e il gallese *Gwynn*, è presente in area continentale nel nome della divinità *Vindonnus* e se ne è perciò concluso che Fionn stesso fosse originariamente divino. **Vindos* è ricollegabile alla radice indoeuropea **ui-n-d* («scoprire, sapere») ed è stato perciò ipotizzato che il nome Fionn significhi «colui che scopre, che sa». In accordo a questa interpretazione, la tradizione gli affida il duplice ruolo sia di poeta e veggente, sia di guerriero e cacciatore, forse come il suo omologo gallese Gwynn ap Nudd, che appare fugacemente nella tradizione gallese come «un magico guerriero e cacciatore». Talvolta si dice che Fionn abbia acquisito i suoi poteri soprannaturali assaggiando la bevanda dell'oltretomba. Il suo abituale mezzo di divinazione consisteva semplicemente nel mordersi il pollice con cui aveva toccato una volta il Salmone della Conoscenza, cucinandolo per il suo maestro di poesia e di arti magiche. Inoltre, la poesia e le visioni soprannaturali sono sempre state attributi caratteristici del ciclo di Fionn nel suo complesso.

Come Cú Chulainn, anche Fionn è protagonista di una narrazione incentrata sulle sue imprese giovanili. La sua nascita ebbe luogo poco dopo la morte del padre per mano della banda rivale dei Figli di Morna, ed egli venne allevato in segreto nella foresta da due donne guerriere fino a che non fu pronto a rivendicare prima del previsto il suo diritto al comando del Fian. Una delle sue imprese maggiori fu quella di uccidere un essere maligno chiamato Aillén mac Midhna, che veniva ogni anno a incendiare la reggia di Tara. (Questa è soltanto una delle varianti di un mito nel quale Fionn figura in qualità di vincitore nello scontro con un incendiario essere soprannaturale con un occhio solo). Anche nel Fian il suo principale rivale era Goll («con un occhio solo») mac Morna, noto anche come Aodh («fuoco»). L'analogia con il mito della vittoria di Lugh su Balar è ovvia, e si è infatti ipotizzato che Fionn sia semplicemente un altro nome e un'altra identità del dio. Tuttavia, Lugh è l'archetipo divino del re sacro, mentre la relazione che intercorre tra Fionn e la regalità è a dir poco ambigua. Le figure di Fionn e dei suoi compagni vennero strettamente collegate con il re di Tara ravvisando in essi una sorta di esercito permanente, ma sembra che questo sia uno sviluppo piuttosto tardo, mentre il loro ruolo in qualità di mercenari in tempi più antichi era assai più marginale e ambivalente.

Questa posizione periferica può in parte essere spiegata dal fatto che al *Fianaighecht* venne accordato poco spazio nei testi scritti prima dei secoli XI e XII, benché sia attestato a partire dal ciclo dell'Ulster. Nel suo complesso la letteratura aristocratica, come il ciclo dell'Ulster, consolidava le strutture e gli usi di una società nobile organizzata entro confini politici chiaramente definiti. L'ambiente del Fian, invece, si collocava oltre questo dominio colto, nelle foreste e nelle lande dove i suoi membri erravano liberi, a piedi o a cavallo, a differenza degli eroi dell'Ulster che viaggiavano su carri. Intimamente connesso con la natura, sia animata che inanimata, il loro mondo rendeva sfocati e spesso annullava i confini delle categorie sociali e naturali. Per esempio, alcuni dei *féinnidi* erano nati da madri con forme animali, mentre i grandi segugi del Fian, Bran e Sgeolang, avevano una madre umana. Non sorprende, quindi, che la mitologia del Fian abbia sempre esercitato una salda presa sull'immaginazione popolare, e che sia cresciuta d'importanza nella tradizione scritta soltanto quando la

classe colta cominciò a reagire alla pressione esercitata dai cambiamenti socio-politici dei secoli XI e XII.

La liminalità della regione abitata dal Fian emerge chiaramente nelle sue relazioni con l'oltretomba. Laddove nei racconti dell'Ulster il contatto tra i due mondi tende ad avvenire in momenti specifici, per esempio in occasione delle grandi festività annuali o dei riti di iniziazione, nel Fian questi contatti sono casuali e continui. La sua posizione liminale consentiva infatti al Fian di partecipare liberamente a entrambi i mondi, naturale e soprannaturale. In questo, come in molte altre cose, i membri del Fian corrispondono agli eroi della corte di Artù. Ci sono ben pochi dubbi sul fatto che i cicli di Fionn e di Artù, a prescindere dalle loro più tarde vicissitudini, derivino dallo stesso ambito della mitologia insulare.

La fuga d'amore di Diarmaid e Gráinne, uno dei più popolari racconti del *Fianaighecht*, narra di come l'ormai maturo Fionn perda la bella Gráinne innamoratasi di Diarmaid ua Duibhne, «il padrone e l'incantatore di donne», proprio come Artù perde la sua Gwenhwyfar (Ginevra) per via di Medrawd (Melwas). Questo racconto è uno dei molti analoghi irlandesi del romanzo di Tristano e Isotta e anch'esso finisce in tragedia, quando Diarmaid è ucciso dal cinghiale magico di Beann Ghulban. Il nome di Gráinne, che significa letteralmente «bruttezza», suggerisce che si tratti della stessa dea sovrana che appare prima come megera repellente e che si trasforma poi nell'unione con il suo legittimo compagno. Diarmaid Donn («bruno, scuro») potrebbe invece essere in origine il dio che governava il regno dei morti.

La fonte più completa del *Fianaighecht* è una lunga composizione intitolata *Agallamh na Senórach* (Il colloquio degli anziani), probabilmente redatta verso la fine del XII secolo. Il titolo indica il comodo stratagemma su cui poggia la prolissa narrazione: Caoilte mac Rónáin, uno dei principali membri del Fian, sopravvive a lungo ai suoi contemporanei e incontra alla fine san Patrizio che ha intrapreso la sua missione di evangelizzazione. Caoilte accompagna Patrizio nel suo viaggio attraverso l'Irlanda e gli narra le storie legate alle colline, ai fiumi, alle pianure e agli altri luoghi naturali. Il risultato è una vasta raccolta di racconti toponomastici (*dinnshenchas*) che raggruppa le varie branche della tradizione colta e popolare che concorsero alla composizione del ciclo di Fionn.

Ordine o caos. Matthew Arnold ammirava i Celti per le loro qualità liriche ma affermava, forse non a torto, che essi non avevano il senso dell'*architectonicité* nelle loro composizioni letterarie. È questa un'opinione condivisa da molti studiosi di religione e di mitologia celtiche quando si devono confrontare con la frustrante mancanza di forma e di compiutezza del ricco *corpus* letterario. Questo sentimento è stato ben espresso da Marie-Louise Sjoestedt nel suo *Gods and Heroes of the Celts* (London 1949, p. 92; ed. or. *Dieux et héros des Celtes*, Paris 1940):

> Percorrendo la fitta foresta delle leggende insulari e smuovendo le ceneri del mondo celtico continentale, non speravamo di scoprire il progetto di un vasto edificio, un tempio degli dei celtici in parte sommerso dalla vegetazione lussureggiante e in parte distrutto dagli invasori. Tutto indica che un tale edificio non sia mai esistito. Altri popoli innalzarono templi ai loro dei e le loro stesse mitologie sono templi la cui architettura riproduce la simmetria di un ordine cosmico o sociale – di un ordine sia cosmico sia sociale. È nella selvaggia solitudine del *nemēton* e dei boschi sacri che la tribù celtica incontra i suoi dei, e il suo mondo mitico è una foresta sacra, priva di sentieri e di confini, abitata da poteri misteriosi... Noi cerchiamo il cosmo, ma troviamo il caos...
> L'investigazione della tradizione insulare ci lascia la sensazione di aver perso qualcosa. Invano si cercano le tracce di quelle vaste concezioni dell'origine e del destino finale del mondo che dominano altre mitologie indoeuropee. Vi fu mai una cosmogonia o un'escatologia celtica? Dobbiamo forse supporre dalle poche allusioni, pur vaghe e banali come sono, che Cesare e Pomponio Mela ci hanno lasciato a proposito degli insegnamenti dei druidi, che un intero aspetto, e un aspetto essenziale, di questo mondo mitico sia per noi nascosto e che tale debba rimanere? Potremmo spiegare il silenzio dei nostri testi con la censura dei monaci cristiani, che nondimeno si dimostrarono abbastanza liberali da permettere la conservazione di episodi alquanto macchiati di paganesimo e di elementi assai sconcertanti per la mentalità cristiana?

La risposta di Sjostedt a quest'ultima domanda retorica dovrebbe essere chiaramente negativa, ma alcuni studi più recenti mostrano che ci sono le condizioni per rispondere affermativamente. Vi sono in effetti le basi per ritenere che i primi monaci redattori, nonostante la loro indubbia tolleranza, abbiano censurato la tradizione colta pagana con omissioni ed emendazioni, e che queste loro omissioni riguardino soprattutto le aree in cui i conflitti dottrinali erano meno accettabili per l'ortodossia cristiana: rito, cosmogonia ed escatologia.

Nel 1918 Joseph Vendryes dimostrò, in un articolo importante (in «Mémoires de la Société de Linguistique de Paris», 20 [1918], pp. 265-85), che le lingue celtiche, e in particolare l'irlandese antico, conservano tracce di un antico vocabolario religioso indoeuropeo che ebbe origine con i predecessori dei brahmani, dei pontefici e dei druidi. Da allora è diventato sempre più evidente che queste particolarità terminologiche non possono essere considerate dei fossili isolati, ma piuttosto dei riflessi di elementi intercorrelati che erano parte di un sistema socio-religioso fatto di pensiero e di prati-

che, un sistema che dovette persistere sostanzialmente immutato fino ad un'epoca relativamente tarda, forse – in Irlanda almeno – fino all'insediamento del Cristianesimo. La sopravvivenza di molti arcaismi propri dell'ideologia, dei rituali e della liturgia indoeuropei nella tradizione a noi pervenuta in antico irlandese supporta con forza questa conclusione. E lo stesso accade con la «struttura profonda» della prima narrativa irlandese che gradualmente viene portata allo scoperto dall'analisi accurata dei singoli testi. Nell'ambito di temi fondamentali e costantemente ricorrenti, come la regalità sacrale, il re in qualità di mediatore tra mondo secolare e soprannaturale, l'antinomia tra unità ideologica e frammentazione politica, e il concetto di ordine sociale o cosmico, questi testi antichi spesso rivelano una complessa e organizzata trama di allusioni che presuppone, in un passato non troppo remoto, un coerente e autorevole sistema di credenze e di speculazioni politico-religiose e giuridico-religiose.

Sarebbe tuttavia sbagliato presumere che i testi offrano una traccia completa e coerente di questo sistema, e non soltanto perché i redattori ecclesiastici hanno esercitato consciamente censure e selezioni, ma anche perché i testi vennero messi per iscritto molto tempo dopo che il paganesimo druidico aveva cessato di essere la religione ufficiale e incontestata della regione. A causa di un tale distanziamento temporale e motivazionale, la prima documentazione irlandese rientra ampiamente nella categoria alla quale Georges Dumézil ha applicato la definizione di *mythologie littéralisée*. Spetta ora agli studiosi contemporanei analizzare e interpretare questa ricca documentazione, e riformularla in termini mitico-religiosi piuttosto che letterari.

[Per molti dei, re ed eroi celtici qui menzionati, vedi le corrispettive voci].

BIBLIOGRAFIA

M. Arnold, *On the Study of Celtic Literatures*, London 1867.

L. Bieler (cur. e trad.), *The Patrician Texts in the Book of Armagh*, Dublin 1979.

D.A. Binchy, *Celtic and Anglo-Saxon Kingship*, Oxford 1970.

H. Birkhan, *Kelten. Versuch einer Gesamtdarstellung ihrer Kultur*, Wien 1997. Un esauriente e dettagliato resoconto della cultura celtica antica e medievale, con una ricca trattazione della religione, della mitologia e delle istituzioni.

Rachel Bromwich (cur. e trad.), *Trioedd Ynys Prydein. The Welsh Triads*, Cardiff 1961, 3ª ed. *Trioedd Ynys Prydein. The Triads of the Island of Britain*, Cardiff 2006. Questa edizione delle triadi medievali, insieme con il ricco commento e le note che l'accompagnano, rappresentano un'inestimabile fonte di informazioni sulla storia antica, sui miti e sulle leggende gallesi.

P.M. Duval, *Les Dieux de la Gaule*, ed. riv. Paris 1976. Un utile compendio degli elementi noti e delle ipotesi formulate a proposito delle divinità galliche.

G. Dumézil, *Horace et les Curiaces*, Paris 1942.

G. Dumézil, *Naissance de Rome*, Paris 1944.

G. Dumézil, *Les Dieux des Indo-Européens*, Paris 1952.

G. Dumézil, *Mythe et épopée*, I, *L'ideologie des troi functions dans les épopées des peuples indoeuropéens*, Paris 1968 (trad. it. parz. *Mito e epopea. La terra alleviata. L'ideologia delle tre funzioni nelle epopee dei popoli indoeuropei*, Torino 1982).

Elizabeth A. Gray (ed. e trad.), *Cath Maige Tuired. The second Battle of Mag Tuired*, London 1982 (Irish Texts Society, 52). Un'edizione di questo testo mitologico di grande importanza.

Elizabeth A. Gray, *Cath Maige Tuired. Myth and Structure*, in «Éigse», 18 (1981), pp. 183-209 e 19 (1982-1983), pp. 1-35 e 230-62. In questi articoli l'autrice presenta una dettagliata analisi interpretativa del contenuto della narrazione.

P. Lambrechts, *Contributions à l'étude des divinités celtiques*, Bruges 1942.

Françoise Le Roux e Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Civilisation celtique*, Rennes (1979) 1983, 4ª ed. (trad. it. *La civiltà celtica*, Padova 1987).

Françoise Le Roux e Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Société celtique. Dans l'idéologie trifonctionnelle et la tradition religieuse indoeuropéennes*, Rennes 1991.

Françoise Le Roux e Ch.-J. Guyonvarc'h, *Les Fêtes celtiques*, Rennes 1995.

A.T. Lucas, *Cattle in Ancient Ireland*, Kilkenny 1989.

P. Mac Cana, *Celtic Mythology*, Feltham (1970) 1983, 2ª ed. riv. Una breve rassegna sull'argomento con illustrazioni di opere scultoree, oggetti in metallo, ecc.

J.A. MacCulloch, *The Religion of the Ancient Celts*, Edinburgh 1911 (trad. it. *La religione degli antichi Celti*, Vicenza 1998). L'opera è tuttora valida se affiancata da trattazioni più recenti.

Máire MacNeill, *The Festival of Lughnasa*, Oxford 1962. Un inventario completo di tutte le feste locali irlandesi che possono essere considerate discendenze della festa celtica di Lugh, accompagnato da un utilissimo commento e da una ricca raccolta di testi, in buona parte tratti dalla tradizione orale.

B. Maier, *Is Lug to be identified with Mercury (Bell. Gall.* VI *17,1)? New Suggestions to an Old Problem*, in «Ériu», 47 (1996), pp. 127-35.

B. Maier, *Lexikon der keltischen Religion und Kultur*, Stuttgart 1994. Un'accurata e valida opera di consultazione che comprende tutte le testimonianze letterarie, iconografiche e archeologiche, sia continentali sia insulari.

K. Meyer (cur. e trad.) e A. Nutt, *The Voyage of Bran, Son of Febal, to the Land of the Living*, I-II, London 1895-1897. Comprende un lungo commento sulla concezione celtica dell'oltretomba e sulla dottrina della rinascita. Ampiamente rimpiazzata da studi più recenti, quest'opera contiene ancora, tuttavia, molte intuizioni valide.

G. Murphy (cur. e trad.), *Duanaire Finn. The Book of the Lays of Fionn*, III, Dublin 1953. Comprende un lungo e prezioso commento sulla storia del ciclo di Fionn e sulle relazioni che intercorrono tra le fonti manoscritte medievali e le versioni orali moderne.

J.F. Nagy, *The Wisdom of the Outlaw. The Boyhood Deeds of Finn in Gaelic Narrative Tradition*, Berkeley/Cal. 1985. Un'ec-

cellente interpretazione del ciclo irlandese di Fionn. Primo esauriente commentario al ciclo in termini di moderna teoria mitologica, quest'opera esamina la coerenza interna del ciclo sulla base di alcune delle sue componenti narrative, mettendo in luce il carattere liminale di Fionn e dei suoi seguaci.

T. Ó Cathasaigh, *The Heroic Biography of Cormac mac Airt*, Dublin 1977. Un'acuta illustrazione dello *status* e delle funzioni dell'eroe-re irlandese sulla base delle leggende di Cormac mac Airt.

Wendy Doniger O'Flaherty, *Women, Androgynes and Other Mythical Beasts*, Chicago 1980. Cfr. in particolare cap. 6, «The Indo-European Mare».

Th.F. O'Rahilly, *Early Irish History and Mythology*, Dublin 1946. Testo prezioso poiché attua una disamina delle fonti letterarie di tutti i periodi e compie un'acuta analisi dei testi medievali, quest'opera è tuttavia piuttosto antiquata e soggetta a idiosincrasie quando tratta di temi essenzialmente mitologici alla stregua di eventi storici.

P. Ó Riain, *Traces of Lug in Early Irish Hagiographical Tradition*, in «Zeitschrift für celtische Philologie», 36 (1978), pp. 138-55.

P. Ó Riain, *The «Crech Ríg» or «Regal Pray»*, in «Éigse», 15 (1973), pp. 24-30.

J. Puhvel, *Aspects of Equine Functionality*, in J. Puhvel (cur.), *Myth and Law among the Indo-Europeans*, Berkeley/Cal. 1970.

A. Rees e B. Rees, *Celtic Heritage*, London 1961 (trad. it. *L'eredità celtica. Antiche tradizioni d'Irlanda e del Galles*, Roma 2000). Opera importante e stimolante, che si propone di organizzare la tradizione insulare sulla base di determinati concetti e motivazioni ideologiche. Ispirati al sistema di analisi enunciato da Dumézil, gli autori lo applicano tuttavia in una forma flessibile e ricca di immaginazione.

Anne Ross, *Pagan Celtic Britain*, London (1967) 1992, ed. riv. L'opera, che passa in rassegna il repertorio iconografico delle divinità celtiche e dei loro attributi, comprende anche un'esauriente analisi di alcune categorie principali di divinità, tra le quali gli dei cornuti, le divinità guerriere e gli animali divini. Questo testo si rivela poi proficuo anche per la ricca documentazione comparativa tratta dalla letteratura insulare e dalle fonti folcloriche.

R.M. Scowcroft, *Leabhar Gabhála. Part II. The Growth of the Tradition*, in «Ériu», 39 (1988), pp. 1-66. L'articolo offre un eccellente commento analitico sulla nuova mitologia sincretica scaturita dalla fusione del mito e della leggenda pagani con l'erudizione latinista di chierici e scolastici.

Marie-Louise Sjoestedt, *Dieux et héros des Celtes*, Paris 1940. Breve ma acuto esame della mitologia celtica, in particolare irlandese, e dei racconti eroici. Al tempo della sua pubblicazione quest'opera, tuttora indispensabile, offrì nuove intuizioni riguardo alla natura del mito celtico.

J.M. Synge, *The Aran Islands*, con illustrazioni di J.B. Yeats, Dublin 1907 (trad. it. *Le isole di Aran*, Palermo 1980).

J. Vendryes, *Les correspondances de vocabulaire entre l'indo-iranien et l'italo-celtique*, in «Mémoires de la Société de Linguistique de Paris», 20 (1918), pp. 265-85.

J. Vendryes, *Les religions des Celtes*, in A. Grenier, J. Vendryes, E. Tonnelat e B.-O. Unbegaun, *Les Religions de l'Europe ancienne*, III, Paris 1948, ed. riv. *La Religion des Celtes*, P.-Y. Lambert (cur.), Spézet 1997. Quest'opera, che consiste principalmente in un esauriente repertorio di dati, sia continentali che insulari, relativi alla religione celtica, ha carattere più descrittivo che teorico, e rappresenta ancora un'utile fonte di informazioni.

J. de Vries, *Keltische Religion*, Stuttgart 1961 (trad. it. *I Celti*, Milano 1982). Trattazione globale di tutti gli aspetti della religione celtica. Ben documentata e valida per ciò che riguarda gli aspetti indoeuropei e comparativi, meno per ciò che concerne le tradizioni insulari, benché ad essa sia dedicata ampia attenzione.

[Per una traduzione italiana di alcuni dei più noti testi mitologici gallesi, si vedano:

Gabriella Agrati e Maria Letizia Magini (curr. e tradd.), *Saghe e leggende celtiche*, Milano 1982, che contiene, tra gli altri, passi scelti del *Mabinogion* e della saga di Cú Chulainn;

Gabriella Agrati e Maria Letizia Magini (curr. e tradd.), *Saghe e racconti dell'antica Irlanda*, Milano 1993, che presenta selezioni de *Il libro delle invasioni*;

Giraldo Cambrense, *Agli estremi confini d'Occidente. Descrizione dell'Irlanda (Topografia Hibernica)*, Melita Cataldi (cur.), Torino 2002;

Melita Cataldi (cur. e trad.), *Antiche storie e fiabe irlandesi*, Torino 1985, che contiene la traduzione integrale de *La battaglia di Magh Tuiredh*;

Melita Cataldi (cur. e trad.), *La grande razzia*, Milano 1996, traduzione integrale del *Táin Bó Cuailnge*.

In italiano esiste anche una nutrita letteratura dedicata alle diverse testimonianze storiche, archeologiche ed etnografiche che la cultura celtica ha lasciato nel nostro Paese. La maggior parte delle pubblicazioni italiane, tuttavia, illustra testimonianze archeologiche o peculiarità etnografiche o storiche di ascendenza celtica in aree circoscritte del nostro Paese e ha, dunque, carattere prevalentemente locale. Tra questa nutrita serie di titoli, talvolta di reperibilità limitata a causa, appunto, della loro specificità territoriale, segnaliamo soltanto alcuni dei volumi più recenti e di carattere più generale:

M.F. Barozzi, *I Celti e Milano. Le origini di Milano tra storia e mito*, Milano 1991.

G.P. Brogiolo (cur.), *Dai celti ai castelli medievali. Ricerche archeologiche tra Benaco e Lario*, Mantova 2001.

Enrica Culasso Gastaldi e Giovannella Cresci Marrone, *I Taurini ai piedi delle Alpi*, in G. Sergi (cur.), *Storia di Torino*, I, *Dalla preistoria al comune medievale*, Torino 1997.

Maria Teresa Grassi, *I Celti in Italia*, Milano 1991.

Maria Teresa Grassi, *La romanizzazione degli insubri. Celti e romani in Transpadana attraverso la documentazione storica e archeologica*, Milano 1995.

A. Morandi, *Epigrafia e lingua dei Celti d'Italia*, Roma 2004.

E. Percivaldi, *La cultura di Golasecca*, in E. Percivaldi, *I celti. Una civiltà europea*, Milano 2003.

Paola Piana Agostinetti, *Archeologia, lingua e scrittura dei Celti d'Italia*, Roma 2004.

D. Tacchino, *La stele. I Celti, le Alpi, Annibale*, Torino 2006.

G. Zecchini, *I Druidi e l'opposizione dei Celti a Roma*, Milano 1984.

S. Zuccolo, *Da Celti a Friulani. Una storia dell'Occidente*, Venezia 1996].

PROINSIAS MAC CANA

CERNUNNOS, dio celtico con corna di cervo, è attestato in Gallia da una decina di immagini figurative e da un'unica iscrizione di epoca romana attualmente conservata al Musée de Cluny (*Corpus Inscriptionum Latinarum*, Berlin 1863, vol. 13, n. 3026). Una placca del calderone di Gundestrup reca l'immagine del dio cornuto assiso in una posizione che ricorda quella del Buddha, con un *torque* in una mano e un serpente nell'altra, circondato da animali tra i quali figura anche un cervo. Quest'immagine suggerisce una identificazione di Cernunnos con il Giove gallico nella sua tarda sembianza di Signore degli animali.

Tuttavia, se si intende Cernunnos come «dio cornuto» e si adotta l'associazione classica tra il dio e il «corno dell'abbondanza», non si trova alcuna corrispondenza certa nelle varie culture celtiche insulari, né nel nome, né nel personaggio. Poiché, peraltro, le parole celtiche per «corno» (gallese, *carn*; bretone, *korn*; irlandese, *adharc*) hanno etimologie differenti, non è detto che tale approccio sia del tutto appropriato. È possibile che, in questo contesto, «corno» significhi qualcos'altro. Se si prescinde dal suffisso, infatti, il teonimo gallico ricorda il soprannome irlandese di Conall, *Cernach*, che non significa «cornuto» bensì «vittorioso» e, se di un corno si parla in questo caso, esso non è un simbolo di abbondanza ma di vittoria militare, un simbolo adatto a un guerriero audace e famoso.

In effetti di Cernunnos non si sa quasi nulla, tranne che la radice del nome, **kern-*, che in celtico si riferisce in modo specifico alla sommità del capo e in ambito indoeuropeo è affine a quei termini che si riferiscono alle bestie cornute in generale e al cervo in particolare.

In mancanza di riferimenti esplicativi nella letteratura celtica, l'iconografia da sola non può portare ad alcuna conclusione. Non si conosce il reale significato del Cernunnos «elargitore» raffigurato, seduto tra Apollo e Mercurio, su di una stele votiva di Reims, e neppure quello del Cernunnos tricefalo accompagnato da due serpenti cornuti come appare in una statuetta bronzea di Autun. In ogni caso, Cernunnos non è propriamente un dio cervo, dal momento che ha figura antropomorfica.

BIBLIOGRAFIA

Phyllis P. Bober, *Cernunnos. Origin and Transformation of a Celtic Divinity*, in «American Journal of Archaeology», 55 (1951), pp. 13-51.

A. Holder, *Alt-celtischer Sprachschatz*, I, Leipzig 1896.

Françoise Le Roux, *Cernunnos*, in «Ogam», 5 (1953), pp. 324-29.

FRANÇOISE LE ROUX e CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

CIUVASCI, RELIGIONE DEI. Il ciuvascio è parlato da circa due milioni di persone che vivono prevalentemente nella Repubblica dei Ciuvasci, ma anche nelle regioni abitate dai Tatari e dai Baschiri. I Ciuvasci hanno avuto una lunga storia di contatti con l'Islam e con il Cristianesimo, che ha influenzato in varia misura la religione indigena tradizionale.

Nei primi secoli della nostra era il ceppo linguistico turco si è diviso in due gruppi distinti: il primo comprende tuttora il turco parlato in Turchia e le lingue turche parlate in Russia, Polonia, Iran, Afganistan e Cina. Il secondo gruppo, che comprendeva il cazaro e il bulgaro, che si estinsero nel Medioevo, è rappresentato oggi unicamente dal ciuvascio. La lingua e la gente ciuvasci sono quindi essenziali per la ricostruzione della religione turca antica.

Nell'VIII secolo i Ciuvasci si spostarono dal Sud alla regione del medio Volga, dove vennero a costituire la parte più consistente dell'Impero dei Bulgari del Volga, Stato che finì sotto la giurisdizione dei Cazari. Tuttavia la graduale islamizzazione, partita dalla Corasmia, spinse l'imperatore bulgaro del Volga ad accettare nel 922 l'autorità religiosa del califfo di Bagdad. L'Impero prosperò fino all'invasione mongola del 1236, quando i Ciuvasci trovarono rifugio e una certa autonomia nelle zone boschive della riva destra del Volga nel suo medio corso. Tuttavia i Kipchaki della regione di Kazan costituirono per loro una minaccia costante e tentarono di convertirli all'Islam. Verso la metà del XVI secolo il territorio dei Ciuvasci fu raggiunto dalla colonizzazione russa. Dopo aver occupato Kazan, i Russi tentarono di evangelizzare i Ciuvasci; questi, nel tentativo di evitare la conversione, ripararono nelle terre fra il Volga e gli Urali.

Nel XVIII secolo i Ciuvasci si unirono alle popolazioni musulmane, Tatari e Baschiri, in numerose e vane rivolte contro i Russi. Intorno agli anni '60 del 1800 un grande numero di Ciuvasci cercò, come ultima risorsa, di convertirsi all'Islam, ma anche questo tentativo fu contrastato dai Russi che, oltre al progetto, già messo in opera, di tradurre la Bibbia e i libri della Chiesa ortodossa russa in ciuvascio, cominciarono a fondare scuole dove venivano insegnate materie quasi esclusivamente religiose e la lingua ciuvascia era il mezzo d'istruzione. Verso la fine del XIX secolo esistevano già più di cinquanta scuole di questo tipo. Alla fine molti Ciuvasci si convertirono, ma le tradizioni indigene, pur frammiste ad elementi cristiani e islamici, sono sopravvissute fino ad oggi.

La religione popolare dei Ciuvasci comprende dunque elementi tradizionali che hanno subito una significativa influenza islamica e una sicura, sebbene superficiale, influenza della Chiesa ortodossa russa. Il nucleo della religione tradizionale ha conservato elementi dell'antica religione turca.

La figura centrale del pantheon ciuvascio è Tură, il cui nome deriva da quello dell'antica divinità turca Tängri (Tengri). Il nome *Tură* è usato anche per indicare il dio cristiano e musulmano ed è stato adottato anche nella traduzione della Bibbia. Il nome antico turco *Tängri* denota sia «Dio» sia «cielo». Quest'ultima accezione è ora assente in ciuvascio, ma la sua presenza nel passato può essere dedotta, mentre la sua scomparsa è forse dovuta alla trasformazione delle credenze sotto l'influsso dell'Islam e del Cristianesimo. In una certa misura il concetto è ancora mantenuto: ad esempio «tuonare» è espresso in ciuvascio con *Tură aśatat*, dove *aśa-* conserva il significato originale di «padre, nonno, Dio padre, tuono». *Tură*, come *Tängri* prima del contatto col Cristianesimo e l'Islam, è indicato anche come il creatore, Śuratakan. [Vedi *TENGRI*].

Il guaritore ciuvascio è detto *yumśă* e può essere sia uomo sia donna. Lo *yumśă* cura diversi tipi di malattie, esegue particolari rituali, rintraccia animali smarriti o rubati, presenzia ai matrimoni e assiste le partorienti. Alcuni studiosi hanno identificato gli *yumśă* con gli sciamani. Ipotesi, tuttavia, non accettabile, perché lo *yumśă* non ha alcuna delle caratteristiche salienti degli sciamani, come l'uso della *trance*, dei viaggi nell'oltretomba e di un indumento speciale e di un tamburo sacro. Inoltre si è obiettato che se lo *yumśă* fosse stato realmente uno sciamano, il termine per designarlo sarebbe stato etimologicamente identico al turco *qam*, «sciamano». Szalontai-Dimitrieva (1982, pp. 171-78) ha sottolineato le difficoltà di questa identificazione e ipotizza che il termine potrebbe essere un prestito recente da un termine tataro rintracciabile nell'antico turco, *yumči*, che ha un corrispondente nel mongolo *jomči* («stregone, guaritore»). Altra importante figura ciuvascia è *tuxatmăš*, uno stregone di tipo diverso. In questo caso è indubbio che si tratta di un prestito sia per quanto riguarda il concetto sia il ruolo. Si può far risalire questo termine all'arabo *du'ā'* («preghiera»). Nella lingua ciuvascia *tuka tu-* oppure *tuxat-* significa «lanciare un incantesimo», per cui il *tuxatmăš* è la persona che lancia l'incantesimo; la preghiera del *mu'aḏḏin* musulmano finì con l'essere identificata con l'incantesimo dello stregone. Nella sua attuale forma linguistica, sembra che il termine sia un prestito recente, forse dai Baschiri del Sud.

Alcuni aspetti dell'antica religione ciuvascia possono essere ricostruiti solo avvalendosi di altre fonti. Un certo tipo di stregone (antico turco, *bögüči*) non esiste più fra i Ciuvasci, ma faceva probabilmente parte dell'antica cultura ciuvascia. La prova di ciò ci viene dai Magiari, che presero in prestito dai Ciuvasci e conservarono, dal VI al IX secolo, il concetto e il ruolo del *bögüči*.

Altri influssi della cultura ciuvascia si possono ravvisare fra gli ugro-finnici Mari (Ceremi), il cui termine per peccato (*sulak*) deriva dal ciuvascio *śilăx*. Dal medio ciuvascio deriva invece il termine *keläü*, «preghiera», usato dai Tatari cristiani. A sua volta il ciuvascio si è arricchito grazie ai contatti con altri popoli; il vocabolo che indica l'essere umano (*śin*) è un prestito dal medio persiano *jān* (anima). Più tardi lo stesso termine iranico entrò per la seconda volta nel ciuvascio come prestito dal neopersiano tramite il tataro nella forma di *čun* e conservando il significato di «anima».

Per ricostruire la religione ciuvascia tradizionale si può ricorrere, oltre alla linguistica comparativa, anche alle pratiche popolari dei Ciuvasci contemporanei. Uno degli incantesimi lanciati da uno *yumśă* su un malato parla di un pilastro che sta in mezzo al mondo e sostiene il cielo e ai lati del quale stanno la luna e il sole. Il cielo è descritto come il tetto di una tenda nomade, la cui copertura è fermata da un anello. Questo coincide con la descrizione di una yurta, benché i Ciuvasci non vivano nelle yurte da oltre settecento anni. Per contro non assimilano la terra alle steppe degli antichi Ciuvasci, che erano nomadi. Dicono invece che la terra è formata da quattro tipi di foreste: la «foresta nera» dagli alberi frondosi, la foresta di abeti, la foresta di pioppi e la foresta di ginepri. Di conseguenza è rilevabile l'unione del concetto dei quattro punti cardinali proprio dei popoli dell'Asia interna con l'immagine della terra coperta di boschi tipica dei popoli ugro-finnici.

Gli elementi dominanti della religione popolare dei Ciuvasci contemporanei, tuttavia, non nascono dalla religione tradizionale ciuvascia, ma dall'Islam. In alcune zone i contadini ciuvasci venerano un dio chiamato Xărpan, al quale sacrificano un ariete bianco. Si crede che il ruolo, o almeno il nome, di questa divinità sia stato influenzato da un rito sacrificale islamico, chiamato in arabo *qurbān*. Pixampar è il signore dei lupi che protegge le pecore e il cui nome deriva dal neopersiano *payghamber* («profeta»). I Ciuvasci credono nell'esistenza di uno spirito malvagio, il cui nome, Šuytan, deriva dall'arabo *shayṭān*.

Lo spirito più rispettato è il *kiremet*, ossia l'anima di una persona defunta. Alcuni gruppi ciuvasci precisano che si tratta dell'anima di chi in vita fu cattivo, malvagio o morto di morte violenta. I *kiremet* dimorano sottoterra e ogni località ha il suo *kiremet*. In molte regioni si onorano come *kiremet* le radure dei boschi, i prati, i cimiteri, le colline e i ruscelli; in questo senso il vocabolo è chiaramente associabile all'affine termine arabo *karāmah* («miracolo»). L'area è solitamente cinta da uno steccato e non può essere arata, né sfruttata in altro modo secolare. Periodicamente, all'interno dell'area si offrono sacrifici. In alcune regioni della Ciuvascia settentrionale i *kiremet* abitano sugli alberi e hanno un custode speciale, il *kire-*

met ketüśi («pastore dei *kiremet*»), nome che dimostra l'influenza dei pastori nomadi sulle popolazioni stanziali delle foreste della Ciuvascia settentrionale.

Dall'Islam deriva anche la nozione di angelo della morte, che i Ciuvasci chiamano sia Esrel (paragonabile all'arabo *'Izrā'īl*) sia Masar Puvĕ («sovrano del cimitero», paragonabile all'arabo *mazār*). Durante la preghiera o un sacrificio i Ciuvasci volgono il volto verso oriente secondo la tradizione turca, contrariamente agli islamici che si volgono verso la Mecca. Nella tomba la testa del defunto viene posta verso occidente, così che guardi a oriente. Gli occhi e, a volte anche il naso, la bocca e le orecchie, vengono coperti con piccole bende di lino. Dagli scavi eseguiti nella regione del Volga e in Ungheria risultano usanze sepolcrali dello stesso tipo nel corso del IX secolo. Fino a tempi recenti i Ciuvasci solevano porre nel sepolcro anche monete e cibo e, a volte, la sella, i finimenti e, persino, parti del cavallo del defunto; pratiche queste che si possono fare risalire alle consuetudini funerarie della Russia meridionale e dell'Ungheria fra l'VIII e il X secolo. In alcune zone della Ciuvascia il banchetto funerario in onore del defunto non viene tenuto prima del venerdì della settima settimana dopo il decesso.

Nella Ciuvascia settentrionale la cerimonia funeraria prevede anche che si metta un'asse fra una sedia e un tavolo a mo' di ponte. L'anima del defunto deve viaggiare dalla sedia, passando per il ponte, al tavolo e da lì a Dio. La cerimonia è detta Festa del palo funerario e prende origine dall'Islam e dalla più antica religione dell'Iran. I vari elementi che hanno contribuito a formare la religione popolare dei Ciuvasci si evidenziano in numerose pratiche di questo popolo; molti aspetti di questa religione, tuttavia, devono ancora essere oggetto di uno studio sistematico da parte degli studiosi.

[Vedi anche *TURCHI, RELIGIONI DEI*; e *ISLAM, Islam in Asia centrale*, vol. 8].

BIBLIOGRAFIA

P.V. Denisov, *Religioznye verovaniia chuvash*, Cheboksary 1959. Panoramica sulla religione e sulla storia dei Ciuvasci.

V.K. Magnitskii, *Materialy k ob"iasneniiu staroi chuvashskoi very*, Kazan 1881. Uno dei primi studi sulla «fede nera» dei Ciuvasci, con testi originali e relativa traduzione in russo.

G. Mészáros, *Csuvas népköltési gyüjtemény*, I, *A csuvas ősvallás emlékei*, Budapest 1909. Materiale raccolto nel 1906 in Ciuvascia sulla religione, le usanze e il folclore; con testi originali e relativa traduzione in ungherese.

N.V. Nikol'skii, *Khristianstvo sredi chuvash srednego Povolzh'ia v XVI-XVIII vekakh*, Kazan 1912. Lavorando su documenti originali, l'autore descrive non solo l'evangelizzazione dei Ciuvasci ma anche le loro credenze popolari.

Judith Szalontai-Dimitrieva, *The Etymology of the Chuvash Word Yumśă "Sorcerer"*, in A. Róna-Tas (cur.), *Chuvash Studies*, Budapest-Wiesbaden 1982, pp. 171-78. Contiene un'analisi delle funzioni dello *yumśă*.

[Aggiornamenti bibliografici:

L. Braslavskii, *Religioznye i okkul tnye techeniia v Chuvashii*. Cheboksary 2000.

A.K. Salmin, *Religiozno-obriadovaia sistema chuvashei*, Cheboksary 1993.

A.A. Trofimov, *Chuvashskaia narodnaia kultovaia skulptura*. Cheboksary 1993.

Olesia Petrovna Vovina, *In Search of the National Idea. Cultural Revival and Traditional Religiosity in the Chuvash Republic*. Washington/D.C. 2000.

P.W. Werth, *Subjects for Empire. Orthodox Mission and Imperial Governance in the Volga-Kama Region, 1825-1881*, Diss. Ann Arbor 1996].

ANDRÁS RÓNA-TAS

CONALL CERNACH. Conall Cernach era il figlio di Amhairghin, il famoso poeta ed eroe degli uomini dell'Ulster, e Conall stesso viene descritto come il più importante eroe dell'Ulster, a parte Cú Chulainn, del quale, talvolta, è detto fratello di latte, benché fosse evidentemente più vecchio. Alla nascita di Cú Chulainn, infatti, egli era già un guerriero dell'Ulster e spettava proprio a lui la difesa del confine meridionale quando vi giunse il giovane Cú Chulainn per compiere la sua impresa iniziatica, come narra l'epica *Táin Bó Cuailnge* (La razzia del bestiame di Cuailnge). Ma a differenza di Cú Chulainn, che muore senza progenie, Conall Cernach figura nelle genealogie come l'antenato delle tribù Cruthin o Pictish d'Irlanda. Nell'opera dal titolo *Fledh Bhricrenn* (Il banchetto di Bricriu) egli contende a Cú Chulainn il premio della «porzione del campione», ma deve cedere al più giovane eroe la parte migliore. Tocca poi a Conall Cernach vendicare la morte di Cú Chulainn decapitandone l'uccisore Lughaidh mac Con Roí. Quando egli stesso venne ucciso e decapitato dai suoi eterni avversari, gli uomini del Connacht, si narra che la sua testa fosse tanto grande che avrebbe potuto contenere quattro uomini che giocavano a «scacchi» (*fidhchell*) o una coppia sdraiata.

Conall Cernach è talvolta descritto come *cloen* («storto») perché il suo inveterato nemico, Cet mac Mághach del Connacht, del quale era peraltro nipote, dopo la nascita gli aveva calpestato il collo per impedire l'avverarsi di una profezia secondo la quale il piccolo avrebbe ucciso la metà degli uomini del Connacht. Il nome Conall deriva dalla forma celtica **cuno-valos* («forte come un lupo») e il suo epiteto, *cernach*, potrebbe convenientemente significare «vittorioso», come i testi più antichi

intendono. Tuttavia esiste anche una seconda interpretazione: secondo il *Cóir Anmann* (L'idoneità dei nomi), il termine *cern* significa anche «bozzo, protuberanza», oltre che «vittoria», e l'epiteto di Conall viene quindi spiegato dicendo che egli aveva «un bernoccolo a lato del capo grande come una borchia di scudo». Sulla scorta di questa spiegazione e di un episodio presente nel racconto *La razzia del bestiame di Fróech*, Anne Ross ha suggerito che possa esistere un'affinità tra Conall Cernach e il dio cornuto gallico Cernunnos (Anne Ross, *Pagan Celtic Britain*, London 1967, pp. 149ss.). Sebbene l'autrice non vi faccia riferimento, la sua argomentazione è sostenuta dal fatto che il termine irlandese *cern* è etimologicamente collegato all'irlandese *corn*, latino *cornū*, alto tedesco antico *horn* e così via.

BIBLIOGRAFIA

Per ulteriori informazioni su Conall Cernach, cfr. R. Thurneysen, *Die irische Helden- und Königsage bis zum siebzehnten Jahrhundert*, I-II, Halle 1921, che costituisce lo studio classico sul *Táin Bó Cuailnge*.

PROINSIAS MAC CAN

DAGHDHA, divinità irlandese associata alla guerra e al druidismo, compare nella mitologia irlandese con quattro nomi o epiteti: Daghdha («dio buono»), Eochaid (**ivo-katu-s*, «colui che combatte col tasso», un'allusione agli usi magici e bellici di questo legno), Ollathir («padre potente») e Ruadh Rofhess («il rosso di grande sapienza»). Corrisponde al gallico Giove così com'è definito da Cesare ne *La guerra gallica* (6,17): «Iovem imperium caelestium tenere» («Giove comanda l'impero dei cieli»). Forma una coppia con Oghma (il gallico Ogmios), che è il «campione» e il dio «vincolante», dando vita ad un equivalente di un'antica divinità sovrana, il duale Mitra-Varuṇa del *Ṛgveda*.

Daghdha è il dio druido, il dio dei contratti, dell'amicizia, di tutto quel che è comprensibile, regolato e ordinato. È il dio del clima e del tempo cronologico, degli elementi (aria, acqua, terra e fuoco); dio saggio e dio guerriero, egli è anche uno dei signori dell'oltretomba. Nel ciclo di Édaín sua figlia è Brighid (la Minerva gallica) e il figlio più importante Oenghus («unica scelta»), altrimenti noto come Mac ind Óg («giovane figlio»), nato dalla relazione illegittima con Boann (**bo vinda*, «vacca bianca»), moglie di suo fratello Elcmhaire (altro nome di Oghma). (Boann è anche l'eponimo del Boínne, il fiume mitologico). In un altro racconto, *La battaglia di Magh Tuiredh*, Daghdha affronta tre o quattro spiacevoli avventure, ma è lui che, insieme con Lugh e Oghma, organizza la guerra vittoriosa dei Tuatha Dé Danann contro i Fomhoire. In questa guerra, però, egli non scende in battaglia, perché è pago di accoppiarsi con sua moglie Morríghan («grande regina»), la dea della guerra.

Gli scribi irlandesi, che trascrissero la loro mitologia in tempi assai più tardi, lo trasformarono in un re d'Irlanda, di solito con il nome di Eochaidh. I testi lo descrivono come un druido formidabile che è, al contempo, anche un guerriero. I suoi principali attributi sono il calderone dell'abbondanza e della resurrezione; la clava che uccide con un solo colpo (in questo mondo) e allo stesso modo fa tornare in vita (nell'oltretomba); e l'arpa che contiene tutte le melodie.

La sua dimora era il Bruigh na Boínne, o «ricovero del Boínne», identificato con il tumulo protostorico di Newgrange, ma un breve racconto narra di come suo figlio Oenghus, o Mac ind Óg, lo sfrattò grazie a un cavillo giuridico: non avendo proprietà sue, Mac ind Óg chiese al padre di concedergli l'uso del Bruigh na Boínne per una notte e un giorno. Ma quando il tempo fu trascorso e Daghdha fece ritorno, Mac ind Óg si rifiutò di andarsene, sostenendo che una notte e un giorno sono il simbolo dell'eternità. Questo contrasto tra padre e figlio, il giovane e il vecchio, simboleggia – allo stesso modo di quello tra Juventus e Terminus a Roma – le ambigue e difficili relazioni che intercorrono tra il tempo (Oenghus, dio della giovinezza) e l'eternità (Daghdha, che arresta l'avanzare del tempo).

BIBLIOGRAFIA

Ch.-J. Guyonvarc'h e Françoise Le Roux, *Textes mythologiques irlandais*, I, Rennes 1980.

Françoise Le Roux, *Le dieu-druide et le druid divin. Recherches sur la fonction sacerdotale celtique*, in «Ogam», 12 (1960), pp. 349-82.

FRANÇOISE LE ROUX e CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

DAINAS. Nella tradizione culturale di area baltica i canti conosciuti in lettone come *dainas* e in lituano come *dainos* trattano due cicli fondamentali: il ciclo dell'esistenza degli uomini e il ciclo festivo legato alle attività agricole stagionali. Spesso i *dainas* sono considerati canti popolari di tipo folclorico, ma questa classificazione moderna non è corretta poiché essi, a differenza degli altri canti popolari della tradizione europea, presentano una elaborata struttura metrica di tipo trocaico e dattilico. Gli antichi *dainos* lituani stanno in gran parte scomparendo, mentre sopravvivono in buon numero i *dainas* lettoni: gli studiosi ne hanno raccolti e pubblicati circa seicento (senza considerare le varianti). Il loro contenuto mostra in quale misura facessero parte integrante dell'esistenza quotidiana dei contadini delle regioni baltiche: per questo motivo costituiscono preziose testimonianze dirette della religione dei Balti.

Per quanto riguarda l'etimologia del termine, Suniti Kumar Chatterji ha dimostrato che

> la parola baltica *daina* ha certamente, sia dal punto di vista etimologico che da quello semantico, un equivalente perfettamente accettabile nella... radice indoeuropea **dhi-*, **dhy-ei*, **dhei-*, che significa letteralmente «pensare, riflettere su, considerare», e risulta essere la fonte del vedico *dhēnā* e dell'avestico *daēnā*. Si può dunque correttamente postulare una forma indoeuropea **dhainā* come fonte di questa parola.
>
> (Chatterji, 1968, pp. 69s.).

Fin dall'epoca della letteratura vedica le parole derivate da questo termine esprimono nozioni come discorso, voce, frase, preghiera, panegirico e canto. Il termine pahlavi *dēn* («religione») si sviluppò nell'avestico *daēnā*, termine che a sua volta ritorna nell'arabo moderno *dīn* con il significato di «religione», riferito in particolare all'Islam ortodosso. Queste derivazioni etimologiche e queste relazioni semantiche suggeriscono che *dhainā* sia un'antica parola della tradizione linguistica baltica, che ha conservato nei secoli il suo significato originario di «canto».

Il ciclo dell'esistenza. I *dainas* compaiono con un ruolo rilevante nelle celebrazioni del ciclo dell'esistenza individuale in tre fondamentali occasioni: la nascita, il matrimonio e la morte. Ciascuno di questi eventi determina non soltanto il contenuto ma anche la forma dei rispettivi *dainas*.

1. Nei canti legati al parto la madre appare non soltanto come colei che genera il bimbo ma anche come colei che lo alleva e ne determina il destino. I *dainas* del parto, specialmente quelli riguardanti il destino dei bambini adottati, sono caratterizzati da una profonda emotività. Di particolare importanza, perché di carattere evidentemente religioso, sono i *dainas* che venivano cantati subito dopo la nascita del bimbo, durante il banchetto rituale (*pirtīžas*) che si svolgeva nella sauna, il luogo tradizionale per il parto. Questi *dainas* erano dedicati alla dea del destino, Laima.

2. Piuttosto diversi sono i *dainas* legati all'amore, alla scelta del compagno e al matrimonio. Essi erano caratterizzati dalla gioia ed erano intessuti di contenuti erotici e di elementi sessuali, rivolti in generale allo scherno e alla canzonatura altrui. Alcuni di questi canti erano così mordaci che il vescovo Paul Einhorn, avendo avuto occasione di ascoltare nel XVII secolo i canti nuziali dei contadini lettoni e non avendone colto il loro significato rituale e religioso, scrisse costernato (*Historie lettice*, 1649): «Poi furono intonati senza interruzione, giorno e notte, alcuni canti disdicevoli, sfacciati e impertinenti, tali che il demonio stesso non avrebbe potuto inventare e mettere in circolazione niente di più indecente e osceno». Eppure tali *dainas* della fertilità appartengono agli antichissimi atti rituali del culto domestico.

3. Il terzo gruppo di *dainas* legati al ciclo dell'esistenza individuale, quelli relativi alla morte, hanno grande varietà di contenuti, trattando di come ciascuno si prepara a morire. Il loro carattere rituale appare evidente in quei canti che descrivono il modo di trasportare la bara dall'abitazione del defunto al cimitero, che sarà anche il luogo del banchetto cultuale. Un tipo particolare di *dainas* serviva a garantire al morto una relazione favorevole con il sovrano dell'oltretomba e del Regno della morte, che talora veniva chiamato Kapu Māte («Madre delle tombe»).

Il ciclo festivo. Un secondo tipo di *dainas* comprende quelli che descrivono le varie attività agricole e le festività ad esse legate. Seguendo il ciclo stagionale, le festività più importanti erano quelle collegate ai solstizi d'estate e d'inverno, ma anche l'inaugurazione e la conclusione di particolari fasi dell'attività lavorativa venivano specialmente celebrate. In primavera, all'inizio della semina, nel primo solco venivano deposti alcuni pezzi di pane e di carne. In modo analogo venivano considerati eventi speciali la prima uscita del bestiame al pascolo e il primo turno di guardia notturna a cavallo. In occasioni come queste si celebravano banchetti rituali sotto la guida del capofamiglia, in cui venivano cantati *dainas* appropriati. Particolarmente sontuosi erano i banchetti che festeggiavano il principio e la conclusione di alcune attività agricole che cadevano nel periodo del raccolto, che era naturalmente un momento di relativa abbondanza.

La dimensione religiosa. Questi due tipi di *dainas* rispecchiano la struttura della vita contadina delle regioni baltiche, caratterizzata dall'alternanza di duro lavoro e di gioiose festività, che si manifestano rispettivamente nei *dainas* legati al lavoro e nei *dainas* legati alle feste. Ricercando una speciale armonia con la natura, i contadini compiono le loro mansioni cantando i *dainas*, che

possono aiutarli a sostenere i duri ritmi del lavoro. I *dainas* di genere maggiormente festoso, sia del primo che del secondo tipo, prevedono un altro elemento che già in antico veniva espresso con lo stesso termine *dainas*, la danza. Il verbo *dainot*, infatti, significa «cantare e muoversi ritmicamente in gruppo», cioè «danzare» nel senso più ampio della parola.

In maggioranza i *dainas* sono legati ai diversi lavori agricoli e non hanno uno specifico contenuto religioso. Alcuni descrivono la natura, usando, per indicare i fenomeni naturali, esplicite personificazioni o metafore. Ma un buon numero di questi canti ha, comunque, una chiara dimensione religiosa, che si spiega con la grande importanza che aveva la religione nella vita quotidiana dei Balti. Il ruolo dell'uomo all'interno della natura e la sua dipendenza da essa lo costringe a riflettere sui fondamenti della sua esistenza e a organizzare il suo rapporto con le forze naturali. I *dainas* sono la più chiara dimostrazione di questa stretta relazione e inoltre, di fronte alla scarsità delle fonti sulla vita religiosa della gente del Baltico, rappresentano una documentazione insostituibile per la ricostruzione di questa struttura religiosa.

BIBLIOGRAFIA

Kr. Barons, *Latwju dainas*, I-VI, 2ª ed. Rīga 1922 (completa edizione scientifica, con le varianti, di *dainas* lettoni).
S.K. Chatterji, *Balts and Aryans*, Simla 1968.
Vilma Greble, *Tautas dziesmas*, in E. Sokols (cur.), *Latviešu literatūras vēsture*, I, Rīga 1959, pp. 22-158 (rassegna storica sulle diverse edizioni di *dainas* e breve introduzione alle problematiche principali).
M. Jonval, *Les Chansons mythologiques lettonnes*, Paris 1929 (selezione di *dainas* di genere religioso, riguardanti le divinità lettoni precristiane).
U. Katzenelenbogen, *The Daina*, Chicago 1935 (l'unica edizione di *dainas* in inglese, con un breve studio introduttivo sul loro valore etnologico).
K. Korsakas, *Lietuvių tautosaka*, I, *Dainos*, Vilnius 1962 (edizione completa di *dainos* lituani, con una introduzione influenzata dall'ideologia marxista).
[Aggiornamenti bibliografici:
Latviešu tautas dziesmas, Rīga 1979 (canti lettoni tradizionali); Rudīte Raudupe, *Dievatziņa vedās un dainās*, Rīga 2002 (rappresentazioni divine nei *Veda* e nei *dainas*).
Sex Songs of the Ancient Letts, New York 1969.
A. Švābe, K. Straubergs, e Edīte Hauzenberga-Šturma (curr.), *Latviešu tautas dziesmas. Chansons Populaires Lettonnes*, I-XII, København 1952-1956.
Vaira Vīķe-Freiberga (cur.), *Linguistics and Poetics of Latvian Folk Songs*, Kingston-Montreal 1989.
Vaira Vīķe-Freiberga e I. Freibergs, *Saules dainas*, Montreal 1988].

HARALDS BIEZAIS

DAZHBOG era il precristiano dio del sole degli Slavi orientali e meridionali. Il nome *Dazhbog* (russo antico, *Dazh'bog*) è menzionato per primo nel pantheon di Kiev, elencato nella russa *Cronaca degli anni passati* (circa 1111 d.C.). La sua connessione con il sole è chiaramente indicata nella *Cronaca di Malalas* del 1114 d.C.: «lo Zar Sole è il figlio di Svarog, e il suo nome è Dazhbog». (Svarog, il creatore del sole, è nelle traduzioni greche identificato con il fabbro Efesto. Come il suo omologo lituano, il divino fabbro Kalvelis, la cui opera è descritta nella *Cronaca di Volynia* del 1252, probabilmente Svarog forgiò il sole a colpi di martello e lo pose nel cielo. Per i cronisti, questi era identico a Elio). L'importanza di questo dio è attestata nell'antico poema epico russo del XIII secolo *Slovo o polku Igoreve*, dove la frase «nipoti di Dazhbog» è usata in riferimento al popolo russo.

Dazhbog sembra essere stato una delle diverse manifestazioni del dio indoeuropeo del «cielo splendente» o della «luce celestiale». Nel pantheon di Kiev il suo nome appare vicino a quello di Khors, un'altra divinità del sole (in persiano *khursīd* significa «sole»), e lui era identificato con il dio greco Apollo dai primi traduttori russi. Dazhbog è forse analogo alla divinità slava nordoccidentale Svarozhich (Svarožiči, Zuariscici; «figlio di Svarog»), che era venerata in un tempio a Radigast (Rethra), vicino a Feldberg, nell'odierna Germania settentrionale. Come notato nel 1014 da Thietmar, vescovo di Merseburg, c'erano numerosi idoli scolpiti vestiti con elmo e corazza, ognuno dei quali dedicato ad alcuni aspetti del dio. Il più importante era quello di Svarozhich.

Secondo Roman Jakobson, Dazhbog, come il vedico Bhaga, è «datore di ricchezze», e il nome di Dazhbog nel pantheon di Kiev ha come immediato vicino, Stribog, che significa letteralmente – come quello del compagno di Bhaga, Aṃśa – «elargitore di ricchezze» (Jakobson, 1972). Il nome di Dazhbog è un composto di *dazh'* (la forma imperativa di *dati*, «dare») e *bog* («dio»). Sia gli Slavi sia gli Iranici eliminarono il nome protoindoeuropeo di «dio della luce celestiale», **diēus*, e attribuirono il significato generale di «dio» ad un termine che originariamente significava sia ricchezza sia il suo elargirla, *bog*. L'origine del nome *Dazhbog* può essere ricondotta al periodo di stretti contatti slavo-iranici, non più tardi del periodo scita-sarmatico.

Nelle credenze popolari serbe, Dabog (cioè Dazhbog) è un avversario del Dio cristiano: «Dabog è lo zar della terra, e il Signore Dio lo è del paradiso». Dabog è conosciuto anche come «lo zar d'argento»; nelle aree minerarie come Dajboi, un demone; e come Daba o Dabo, il diavolo.

BIBLIOGRAFIA

V. Čajkanović, *O srpskom vrhovnom bogu*, Beograd 1941 (Posebna izdanja, Srpska Kraljevska Akademija, 132).
E. Dickenmann, *Serbokroatisch Dabog*, in «Zeitschrift für slavische Philologie», 20 (1950), pp. 323-46.
V. Jagić, *Mythologische Skizzen. 2, Daždbog, Dažbog-Dabog*, in «Archiv für slavische Philologie», 5 (1881), pp. 1-14.
R. Jakobson, *Slavic Mythology*, in Maria Leach (cur.), *Funk and Wagnalls Standard Dictionary of Folklore, Mythology, and Legend*, I-II, New York 1949-1950, II, pp. 1025-28.
[Aggiornamenti bibliografici:
F.S. Kapitsa, *Slavianskie traditsionnye verovaniia, prazdniki i ritualy*, Moskva 2001.
N.S. Shaparova, *Kratkaia entsiklopediia slavianskoi mifologii*, Moskva 2001].

MARIJA GIMBUTAS

DOLGANI, RELIGIONE DEI. I Dolgani sono un piccolo popolo parlante turco che vive nella penisola del Tajmyr, nella Siberia settentrionale. Sono dediti principalmente alla caccia e alla pesca; essi allevano anche un piccolo numero di renne addomesticate, che vengono utilizzate come mezzi di trasporto durante le migrazioni nomadi. Durante la stagione invernale i Dolgani vivono nella zona della foresta-tundra, e verso l'estate migrano verso nord nella tundra all'inseguimento di branchi di renne selvagge. Nel 1979 si contavano 5.000 Dolgani, il 90% dei quali parlava la loro lingua nativa, derivante dalla lingua iakuta. I Dolgani appaiono come una nazionalità distinta durante gli ultimi trecento anni e discendono in gran parte dai Tungusi e dagli Iakuti; la loro religione ha avuto origine nell'area culturale in cui si sono formati. [Vedi la cartina alla voce *SIBERIA MERIDIONALE, RELIGIONI DELLA*].

I Dolgani si sono convertiti al Cristianesimo e recano nomi russi. Il loro calendario – un piccolo bastone intagliato a sei facce ricavato da un osso di mammut – è conosciuto come il *paskaal* (dal russo *paskhal'nyi*, «relativo alla Pasqua»); le feste ortodosse russe principali sono segnate sui lati del *paskaal*. Gli anziani che riescono a calcolare il tempo con questo calendario vengono chiamati *paskaalcit* e sono considerati saggi. Sono state trovate icone in ogni abitazione dolgana, ma i santi ortodossi russi rappresentati su di esse non sono molto riveriti rispetto agli altri spiriti del pantheon dolgano.

Nelle loro abitazioni mobili (*urasa*), una speciale santità è associata ai quattro pali di fondazione (*suona*) nei quali dimorano gli spiriti che proteggono la gente che dimora nella *urasa*. Dopo una caccia di successo, questi pali vengono macchiati con il sangue di una renna selvaggia e purificati col fumo di grasso bruciato. Quando il proprietario di un'abitazione muore, si ode il *suona* piangere. La copertura della *urasa* è cucita esternamente con pelle di renna e camoscio, sulla quale vengono disegnati sole, luna, renna, o *urasa*, secondo le istruzioni degli sciamani. La funzione delle *urasa* è quella di fare da barriera impenetrabile contro gli spiriti demoniaci. Nel costruire un'abitazione permanente, i Dolgani lasciano due alti alberi a lato dell'ingresso, in modo che le anime degli abitanti possano vivere tra i loro rami. Gli alberi sono chiamati in iakuto *serge* («palo»).

I Dolgani chiamano tutti gli esseri soprannaturali *saĭtaan*, una parola di origine araba introdotta presso i Dolgani dai Russi, che la presero in prestito dai musulmani parlanti turco. Nella vita quotidiana, piccole pietre, immagini antropomorfe e zoomorfe intagliate nel legno, palchi di renna, così come certi oggetti domestici, sono le rappresentazioni dei *saĭtaan*.

Tutti questi oggetti sono riveriti perché portatori di spiriti, o indipendentemente o per mezzo dello sciamano. Un *saĭtaan* può essere un aiutante personale del suo proprietario o il protettore di un'intera famiglia o gruppo nomade; può essere, per esempio, il gancio usato per sospendere il calderone nella *urasa*. I Dolgani cospargono il gancio con il sangue o con il grasso di un animale macellato e gli si rivolgono, dicendo «possa il calderone su te sospeso essere pieno per tutta la vita». Un tipo di *saĭtaan*, a forma umana, è chiamato *baĭanaĭ*. Il concetto di *baĭanaĭ* e il termine stesso sono stati presi in prestito dagli Iakuti, tra i quali Baĭ-baĭanaĭ è il padrone della foresta. Ma fra i Dolgani un *baĭanaĭ* diventa l'aiutante personale del cacciatore che crea la sua immagine. Per quanto il *baĭanaĭ* acquisisca potere solo dopo che lo sciamano, soffiando dentro le statuette, le anima. Prima che la caccia cominci, il cacciatore macchia il suo *baĭanaĭ* con il grasso di una renna selvaggia e lo lancia in aria in modo da predire le sue probabilità di riuscita. Se la statuetta cade sulla schiena, ci sarà un successo; se cade sulla pancia, ci sarà un fallimento. Le immagini di uccelli e animali in legno, chiamate *singken*, appartengono anch'esse alla categoria dei *saĭtaan* che assistono i cacciatori. I cacciatori le portano con sé alla caccia, insieme con il *baĭanaĭ*.

Al principio di ogni mese invernale, il cacciatore purifica il suo *baĭanaĭ* con il fumo di grasso bruciato. Dopo aver ucciso una renna selvaggia, egli taglia il grasso dal ginocchio dell'animale e lo appende alla statuetta. Dopo una caccia particolarmente fortunata, i Dolgani nutrono non solo il *baĭanaĭ* ma tutti i loro *saĭtaan*. Li appendono su pali sopra il focolare, nel quale lanciano piccoli pezzi di cibo grasso. Poi dispongono un basso tavolo vicino al focolare e vi appoggiano pezzi del cuore e dei polmoni degli animali uccisi. Successivamente,

i *saĭtaan* vengono macchiati con del sangue e riposti in una scatola, dove rimangono.

Durante le traversate nomadi, renne bianche o pezzate portano le scatole contenenti i *saĭtaan* ed eventualmente icone. In tali occasioni una renna viene addobbata con una fascia ricamata e adornata di perle sulla testa e una campana appesa al collo. Questa renna è sempre posta poco prima la fine del corteo animale e ad essa è legata la renna che trasporta i pali della dimora. Quando arrivano in un nuovo posto, i Dolgani evitano d'installare la loro *urasa* dove prima ve n'era un'altra, perché i *saĭtaan* sconosciuti potrebbero rivelarsi potenti e adirarsi con i nuovi venuti.

Le attività dei Dolgani sono accompagnate da molti riti religiosi. Dopo aver ucciso una renna, il cacciatore cosparge il suo fucile con il sangue di questa. Le ossa di una renna che è stata mangiata vengono sepolte nel terreno e un treppiede di pali viene posto sopra di esse in modo che altre renne non si avvicinino a quel luogo. Dopo aver ucciso una volpe artica, il cacciatore le taglia il naso in modo da non dar via la sua fortuna con la sua pelle. I Dolgani di rado cacciano orsi, che temono e considerano donne trasformate in animali. I cacciatori che hanno ucciso un orso si appoggiano alla schiena di questo mimando un rapporto sessuale. Poi i partecipanti alla caccia prendono il cuore dell'orso, lo mangiano e gracchiano come corvi. Durante la pesca, i Dolgani offrono al Padrone del Fiume o del Lago perle o pezzi di lana rossa legati alle reti. Vicino alla massa d'acqua appendono una pelle di volpe a una corda attaccata alle estremità di due bastoni conficcati nel terreno. Alcuni Dolgani lanciano nell'acqua piccoli pezzi piatti di pasta, sui quali sono impressi i segni delle croci che portano addosso.

Gli sciamani rivestono un grande ruolo tra i Dolgani, tanto che l'emergere di ogni nuovo sciamano è accolto dal suo parentado con grande gioia. Secondo la tradizione dolgana, uno sciamano possiede da uno a tre alberi Tuuruu, il termine indicante «l'albero del mondo» fra i Tungusi, e pone sui loro rami le anime delle persone da lui protette. Simboli del potere di uno sciamano sono il numero e l'altezza dei suoi alberi insieme all'ampiezza delle ramificazioni di questi. Un albero di uno sciamano debole sarà fragile e la gente sotto la sua responsabilità potrebbe morire. Il secondo giorno dopo la morte, lo sciamano deve accompagnare l'anima del defunto nell'Aldilà.

Tra i Dolgani, come tra gli Iakuti, gli sciamani sono chiamati *oĭun*; uno sciamano di sesso femminile è chiamato *udaghan*, come tra gli Iakuti, i Buriati e i Mongoli. I Dolgani dividono gli sciamani in diverse categorie sulla base delle loro abilità. Lo sciamano più potente, *ulakan oĭun*, può curare malattie, predire eventi e generalmente conosce tutto quello che succede sulla terra. In passato, le frequenti guerre tra i diversi gruppi dolgani erano risolte da duelli sciamanici, nei quali ogni sciamano provava ad aumentare l'*ilbis* o il potere dello spirito della guerra del suo gruppo. Egli teneva al riparo il *kut*, o l'anima, del suo capo su di una nuvola e uccideva l'anima del capo avversario. La seduta sciamanica, che nella maggior parte dei casi durava per diversi giorni e notti, viene chiamata dai Dolgani *kyyryy*, dalla parola iakuta *kyyr* «saltare».

In primavera, quando appariva il primo manto erboso, gli sciamani compivano l'annuale rito sciamanico Djilga Kyyryy, con il quale potevano predire quello che aspettava al loro gruppo nomade. Questo rituale, la più grande festa religiosa dell'anno, è chiamato anche D'yly Oduuluur. Per celebrare questo rito veniva costruita una nuova *urasa* e sette o nove immagini di uccelli con la testa rivolta verso il sole venivano legate sulla cima dei pali che costituiscono la struttura della *urasa*. Gli sciamani partivano su questi uccelli per incontrare il capo del mondo superiore in modo da assicurarsi il suo aiuto per il prossimo anno. Durante questa festa, i Dolgani e i loro sciamani compivano la danza rituale Kisi Kaamy Gynan («lenta processione del popolo»). Ruotavano intorno al focolare per tre volte in senso orario, poi uscivano dalla tenda e continuavano il medesimo movimento intorno a essa. Questa festa, arrivò ai Dolgani probabilmente dai loro vicini Nganasani, che la chiamavano Any'o Dialy («grande giorno») e la celebravano durante il solstizio d'estate. Tuttavia, la danza è di origine iakuta.

[Vedi anche *IAKUTI, RELIGIONE DEGLI*; e *SCIAMANISMO IN SIBERIA E IN ASIA CENTRALE*].

BIBLIOGRAFIA

B.O. Dolgikh, *Proiskhozhdenie dolgan*, in «Sibirskii etnograficheskii sbornik», 5 (1963), pp. 92-141.

A.A. Popov, *Materialy po rodovomu stroiu dolgan*, in «Sovetskaia etnografiia», 6 (1934), pp. 116-39.

A.A. Popov, *Okhota i rybolovstvo u dolgan*, in I.I. Meshchaninov (cur.), *Sbornik statei pamiati V.G. Bogoraza*, Moskva 1937, pp. 146-206.

A.A. Popov, *Kochevaia zhizn' i tipy zhilishch u dolgan*, in «Sibirskii etnograficheskii sbornik», 1 (1952), pp. 143-72.

A.A. Popov, *Perezhitki doreligioznykh vozzrenii dolganov na prirody*, in «Sovetskaia etnografiia», 2 (1958), pp. 77-99.

A.A. Popov, *The Dolgan Sajtāns*, in V. Diószegi e M. Hoppál (curr.), *Shamanism in Siberia*, S. Simon (trad.), Budapest 1978, pp. 449-56.

A.A. Popov, *Shamanstvo u dolgan*, in I.S. Vdovin (cur.), *Problemy istorii obshchestvennogo soznaniia aborigenov Sibiri*, Moskva 1981, pp. 258-64.

BORIS CHICHLO

DRUIDI. Nella sua breve descrizione della società gallica del I secolo d.C., Cesare suddivide il suo testo in tre parti ineguali, dedicate rispettivamente ai druidi, ai cavalieri o *equites*, e alla plebe. La sua descrizione dei druidi (*La guerra gallica* 6,13s.) è concisa e chiara:

In ogni parte della Gallia vi sono due classi di uomini che contano e che godono di onori, poiché i plebei sono praticamente degli schiavi: essi, infatti, non osano fare nulla da sé e non vengono mai consultati. La maggior parte di loro, quando è oppressa dai debiti, dalla pesantezza dei tributi e dalle ingiustizie dei potenti, si pone al servizio dei nobili che hanno su di loro gli stessi diritti che i padroni hanno sugli schiavi. Di queste due classi una è quella dei druidi, l'altra dei cavalieri. I druidi presiedono alle cose sacre, amministrano i sacrifici pubblici e privati, regolano tutte le questioni religiose. Molti giovani accorrono da loro per essere istruiti, e il rispetto di cui godono è grande. Sono loro, infatti, che decidono in ogni controversia, sia pubblica che privata, e se è stato commesso un qualche crimine, se vi è stato un omicidio, o se è sorta una controversia su questioni di eredità o di confini, sono loro a giudicare e ad assegnare risarcimenti e pene; se, poi, un privato o una comunità non si attiene alla loro decisione, viene interdetto dai sacrifici. Questa è la pena più grave che conoscono. Coloro che sono stati interdetti in questo modo vengono considerati empi e criminali: tutti se ne tengono lontani e ne evitano il contatto per paura di essere colpiti da una grave malattia. Le questioni che vorrebbero presentare in tribunale non vengono ammesse, né viene affidata loro alcuna carica. A capo di tutti i druidi c'è un solo uomo, che ha su di loro somma autorità. Alla sua morte, gli succede il druido più importante; se ve n'è più d'uno di pari dignità, il titolo viene attribuito dai druidi mediante votazione o, talvolta, per mezzo delle armi. In un certo momento dell'anno, essi si radunano in un luogo sacro nella terra dei Carnuti, che è considerata il centro della Gallia. Qui arrivano tutti coloro che hanno delle controversie per sottomettersi ai loro giudizi e alle loro sentenze. Si ritiene che la dottrina dei druidi sia nata in Britannia e che da lì sia passata in Gallia; ancora oggi la maggior parte di coloro che vogliono approfondirla si reca in Britannia a impararla. I druidi di solito non vanno in guerra né pagano come gli altri i tributi; sono esentati dal servizio militare e da qualsiasi altro obbligo. Spinti da questi grandi privilegi, molti accorrono presso di loro spontaneamente e altri vi sono mandati dai genitori e dai parenti. Si dice che lì debbano imparare a memoria un gran numero di versi, tanto che alcuni rimangono in questa scuola per vent'anni. Essi sono convinti che la religione vieti di mettere per iscritto questi versi, cosa che invece può avvenire negli affari pubblici e privati tramite l'uso dell'alfabeto greco. Ritengo che essi abbiano stabilito quest'uso per due ragioni: perché non vogliono diffondere tra il popolo la loro dottrina e perché non vogliono che i novizi, confidando nella scrittura, trascurino la memoria, dal momento che spesso l'ausilio dei testi porta a una minore applicazione nello studio e nell'esercizio mnemonico. In primo luogo i druidi instillano la convinzione che l'anima non muore ma che, dopo la morte, passa da un corpo a un altro; questo, secondo loro, dovrebbe costituire un modo particolarmente adatto per incitare al coraggio, sopprimendo la paura della morte. Essi, poi, discutono molto degli astri e dei loro movimenti, della grandezza del mondo e della terra, della natura delle cose e della forza e del potere degli dei immortali, e tramandano questi concetti ai giovani.

Organizzazione della classe sacerdotale. La tripartizione funzionale della società gallica è chiaramente delineata da Cesare e corrisponde a quella della società irlandese medievale attestata dai componimenti epici dell'alto Medioevo (vedi tavola 1, parte A). Cesare erroneamente confonde sotto un'unica denominazione classe artigiana e plebe ma, in un altro contesto, ci fornisce il nome gallico dei servi (*ambacti*).

La descrizione di Cesare sembra diversa da quella offertaci più tardi dagli scrittori greci Diodoro Siculo e Strabone, che elencano druidi (filosofi), bardi (poeti) e *vates* (indovini e sacrificatori). Ma in realtà non vi sono contraddizioni o differenze. Cesare definisce la classe sacerdotale in relazione al resto della società, mentre gli autori greci ne descrivono la struttura interna.

L'affinità strutturale delle società gallica e irlandese si estende persino ai nomi delle funzioni sacerdotali (vedi tavola 1, parte B). L'unica variante nel contesto di queste equivalenze gallico-irlandesi è la posizione inferiore dei bardi irlandesi, professionisti dei canti di lode o di biasimo le cui funzioni originarie vennero usurpate dai *filidh* (singolare, *fili*), etimologicamente «veggenti», che possedevano anche le arti della magia, della scrittura (*ogham*) e della satira. Tanto il biasimo quanto la satira venivano espressi in forma cantata, e ciò finì per creare confusione tra il semplice biasimo e la satira, che era invece una poesia magica dagli effetti irreparabili e letali.

I *filidh* in origine si occupavano di divinazione e pro-

TAVOLA 1. *Corrispondenze tra le distinzioni sociali in Gallia e in Irlanda.*

FUNZIONE	GALLIA	IRLANDA
A. *Funzione all'interno della società*		
sacerdote	*druidi*	*druid*
guerriero	*equites*	*flatha* («nobiltà»)
artigiano e contadino	*plebe*	*aes dana* («gente d'arte»)
B. *Funzione all'interno della classe sacerdotale*		
«filosofo»	*druidi*	*druid*
«poeta»	*bardi*	*baird* o *filidh*
indovino e sacrificatore	*vates*	*fáithi*

fezia, ma i testi medievali suggeriscono un'ampia gamma di attività, quali quelle di storico, giudice, cantastorie, scrittore di satire, medico, arpista e coppiere. [Vedi *FILIDH*]. I divinatori o *fáithi* (singolare, *fáith*) erano invece dei tecnici della predizione. Quella dei *fáithi* era l'unica funzione sacerdotale aperta alle donne e ciò spiega l'esistenza di termini irlandesi per indicare la druidessa (irlandese, *bandruí*, *banfile*, *banfáith*) sulla scorta di una assimilazione dei titoli di *fáith* e di *druí* (plurale, *druid*), laddove quest'ultimo è impiegato per designare le funzioni sacerdotali nel loro complesso. In Gallia diverse iscrizioni di epoca romana e un accenno di Aulo Irzio, storico del I secolo a.C., ci restituiscono anche il termine di *gutuater*. Sulla base dell'etimologia (irlandese, *guth*, «voce»), il *gutuater* doveva essere un druido esperto di invocazioni. Ma qualunque fosse il posto occupato all'interno della gerarchia e quale che fosse la specializzazione di ognuno, tutti i membri della classe sacerdotale erano druidi, separati dal resto della società.

In quanto detentore dell'autorità spirituale, il druido aveva la precedenza sul potere temporale rappresentato dal re, con il quale formava una coppia: il druido era l'intermediario tra gli dei e il re, e il re svolgeva lo stesso ruolo tra il druido e la società. Al re spettava il compito di applicare la giustizia, ma era il druido che dettava la legge. Il druido non era vincolato da alcun obbligo, né fiscale né militare ma, a sua discrezione, aveva il diritto di indossare le armi e di andare in guerra, tanto che il druido guerriero è un personaggio comune nell'epica irlandese. Ancora di competenza del druido era l'atto di emettere i *geasa* («ingiunzioni, interdetti»), che vincolavano tutti, e il re in particolare, in una stretta rete di interdizioni e obblighi di ogni sorta. Uno degli interdetti più famosi dell'Ulster era quello che vietava agli Ulati di parlare prima del re e al re di parlare prima del druido. Ma il druido – che mai tentò di arrogarsi la sovranità, eccetto che in rarissimi e anomali casi – era al servizio del re, e il suo compito consisteva nel consigliarlo, nell'informarlo o nel predire tutto ciò che poteva consentirgli di esercitare al meglio il potere sul proprio regno.

Quest'alleanza tra re e druido spiega perché la figura del druido scompaia in Gallia dopo la conquista romana: l'adozione, da parte dei Galli, del sistema politico romano basato sul *municipium* invalidava infatti la stessa *raison d'être* del druido, ed è verosimile che il druidismo, nonostante la sua vitalità originaria, sia lentamente declinato divenendo quasi clandestino. Gli editti di Tiberio e di Claudio, che sottomisero i druidi alla stessa censura che avevano subito i *mathematici*, non furono l'unica causa, né la ragione principale, della loro scomparsa. Quanto ai sacrifici umani, che spesso valsero ai Celti il disprezzo degli autori antichi, nulla prova che fossero così frequenti e comuni come si ritiene e, in ogni caso, il sacrificio è presente nei riti di tutte le religioni.

Com'è noto, i druidi costituivano i rappresentanti celtici del sacerdozio indoeuropeo. Il loro nome deriva probabilmente dal celtico **dru-wid-es* («i molto saggi») e non dal greco *drus*, etimologia, questa, attribuita a Plinio il Vecchio. Anche i Greci, i Romani e i Germani avevano collegi di sacerdoti, ma i Celti erano gli unici, oltre agli Indiani, a possedere una classe sacerdotale gerarchica e strutturata. I druidi non erano sacerdoti preceltici né meri filosofi, e ancor meno potevano essere definiti alla stregua di sciamani o stregoni.

BIBLIOGRAFIA

Ch.-J. Guyonvarc'h e Françoise Le Roux, *Textes mythologiques irlandais*, I, Rennes 1980.

Françoise Le Roux e Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Civilisation celtique*, Rennes (1979) 1983, 4ª ed. (trad. it. *La civiltà celtica*, Padova 1987).

Françoise Le Roux e Ch.-J. Guyonvarc'h, *Les Druides*, Rennes (1961) 1986, 4ª ed. (trad. it. *I Druidi*, Genova 1990).

[In italiano segnaliamo:

M. Centini, *I Druidi*, Milano 2003.

G. Zecchini, *I Druidi e l'opposizione dei Celti a Roma*, Milano 1984].

FRANÇOISE LE ROUX e CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

DVERGAR («nani»), razza tutta maschile di esseri sovrumani tipica della mitologia germanica settentrionale. Questi esseri vivono esclusivamente nelle pietre e nella terra. Artigiani del legno e del metallo, sono dotati di creatività magica. Sono loro opere gli oggetti più preziosi in possesso degli dei, come il martello di Thórr, la lancia di Odino e la nave di Freyr. I *dvergar* hanno creato anche l'idromele sacro, bevanda della saggezza e dell'ispirazione poetica. Essi stessi sono dotati di saggezza e conoscono i nomi segreti degli elementi. Hanno avuto origine asessuata, modellati dalla terra o nati nel sangue dei giganti, ed essi stessi non hanno rapporti sessuali fecondi. Per via delle loro conoscenze occulte e della loro maestria nel canto magico essi hanno un aspetto sacerdotale. I *dvergar* sono inoltre i pilastri del cielo.

Compaiono anche nella letteratura, dove sono descritti come esseri viventi nella terra e nelle pietre, alle quali sono appassionatamente legati. Forniscono agli eroi umani armi magiche e possiedono poteri curativi e la capacità di produrre incantesimi. Soltanto nella narrativa sono descritti come nani deformi.

Sia nel mito che nella narrativa, i *dvergar* sono al servizio di un ordine più potente, al quale offrono doni spontaneamente o, a volte, sotto coercizione. Spesso insultati e maltrattati, talvolta cercano vendetta. Nonostante la loro abilità e generosità sono ben poco stimati. L'antico norreno *dvergr* («nano») ha un corrispettivo nell'anglo-sassone *dweorg* e nel medio alto tedesco *getwërc*; ma le creature corrispondenti a questi termini sono meno chiaramente delineate.

Raffigurati soprattutto nell'esercizio delle loro arti, i *dvergar* sono i rappresentanti mitici della loro professione, ossia rappresentano i misteriosi artigiani-sacerdoti delle civiltà primitive. Presentano affinità con le forze dalla magica creatività abitanti nella terra, tipiche delle regioni mediterranee, come l'egizio Ptah, Efesto di Lemno o i Dattili di Creta.

BIBLIOGRAFIA

H. de Boor, *Der Zwerg in Skandinavien*, in *Festschrift Eugen Mogk zum 70. Geburtstag*, Halle 1924, pp. 536-57 analizza quanto concerne la figura dei *dvergar* nella letteratura e nella fede. Molte delle conclusioni di de Boor vengono confutate in I. Reichborn-Kjennerud, *Den gamle dvergetro*, in E. Roth (cur.), *Studia Germanica tillägnade Ernst Albin Kock*, Lund 1934, pp. 278-88. Il significato dei nomi di molti nani è indagato in Ch.N. Gould, *Dwarf-Names. A Study in Old Icelandic Religion*, in «Publications of the Modern Language Association of America», 44 (1929), pp. 939-67, e in Lotte Motz, *New Thoughts on Dwarf-Names in Old Icelandic*, in «Frühmittelalterliche Studien», 7 (1973), pp. 100-17. Il significato rituale dell'artigiano nelle società primitive è discusso in M. Eliade, *Forgerons et alchimistes*, Paris 1956, 2ª ed. riv. 1977 (trad. it. *Arti del metallo e alchimia*, Torino 1980). Lotte Motz, *The Craftsman in the Mound*, «Folklore», 88 (1977), pp. 46-60, interpreta le figure norrene con riferimento allo *status* degli artigiani fra gli uomini.

[Aggiornamenti bibliografici: J. Lindow, *Handbook of Norse Mythology*, Santa Barbara/Cal. 2001; J. Lindow, *Scandinavian Mythology. An Annotated Bibliography*, New York 1988; Margaret Clunies Ross, *Prolonged Echoes. Old Norse Myths in Medieval Northern Society*, I, *The Myths*, Odense 1994; R. Simek, *Dictionary Of Northern Mythology*, Cambridge 1993].

LOTTE MOTZ

EDDA. Le due opere islandesi note come *Edda* formano la nostra fonte di informazioni più importante a proposito dei miti dell'Europa settentrionale. L'*Edda*, o *Elder*, *in versi* (chiamata talvolta *Edda di Saemund* a causa di una tradizione islandese che ne ascrive la compilazione a Saemund Sigfússon) è una raccolta di componimenti poetici, strutturati in stanze allitterative, trovata nel 1643 presso una fattoria islandese in un piccolo libro manoscritto. Il documento originale, noto come *Codex Regius*, per molti anni conservato nella Biblioteca Reale danese, è stato ora restituito all'Islanda. Il libro contiene dieci componimenti poetici su divinità e diciotto su eroi germanici. In alcune moderne edizioni a stampa compaiono anche numerosi componimenti di tipo analogo, tratti da altri manoscritti, quali *Baldrs Draumar*, *Hyndluljóð*, *Rigsþula*, *Grógaldr* e *Fjǫlsvinnismál*.

Il libro noto come *Edda in prosa*, o *Edda di Snorri*, venne redatto a mo' di manuale per i poeti che avevano la necessità di conoscere i miti. L'autore, il poeta, storiografo e politico islandese Snorri Sturluson, in una bella prosa islandese narra, includendo molti brani dell'*Edda in versi* e di altre fonti in poesia, i miti e le leggende riguardanti le divinità in cui i suoi antenati credevano [Vedi *SNORRI STURLUSON*]. Il termine *Edda* è tratto dall'affermazione contenuta in un manoscritto: «Questo è il libro chiamato Edda che Snorri Sturluson compose». In antico islandese la parola *edda* significa «bisnonna», ma in questo contesto il termine deriva da *óðr* («poesia») o da *Oddi*, il nome del luogo in cui Snorri crebbe.

Sconosciuti sono invece l'autore, la datazione e il luogo di origine dell'*Edda in versi*. Il manoscritto venne redatto verso il 1300, ma la parte maggiore dei componimenti è precedente a tale data; si stima che un certo numero possa appartenere a una tradizione precristiana originaria della Norvegia. Essi forniscono un quadro ragionevolmente coerente del pantheon, che forma una comunità a Ásgarðr, ma è diviso in due gruppi, Æsir e Vanir, sotto la guida di Odino. Le divinità guerriere, quali Odino, Thórr, e Týr, appartengono agli Æsir, e hanno un qualche rapporto con il cielo; Njǫrð, Freyr e le divinità femminili appartengono ai Vanir, dei della fertilità connessi agli inferi. Si tratta comunque di divisioni non definite in maniera chiara o coerente: Odino scorribanda in cielo ma regna sui morti, mentre Freyr ha legami con il sole. Alcune divinità, Baldr e Heimdallr per esempio, sono difficilmente situabili in modo univoco in uno dei due gruppi, mentre il trickster Loki non sembra affatto una divinità.

I miti descrivono nove mondi, abitati da esseri soprannaturali e umani, con al loro centro l'albero cosmico, Yggdrasill. Dai dati contenuti nei componimenti poetici si può proporre la rubricazione seguente degli abitanti dei nove mondi: 1) i potenti, le divinità sovrane; 2) gli Æsir; 3) i Vanir; 4) i *jǫtnar* (giganti); 5) gli *álfar* (elfi); 6) i *dvergar* (nani); 7) i morti, nello Hel (gli inferi); 8) gli *einherjar* (eroi che abitano con Odino); 9) gli esseri umani. Dai componimenti poetici, eruditi e ricchi di allusioni, dell'*Edda in versi* non si può tuttavia estrapolare una descrizione coerente e ben definita del mondo soprannaturale. Certo è che molta attenzione è dedicata al tema dei vari mondi, della loro creazione, e della loro distruzione finale nel Ragnarǫk. Il componimento che contiene la più efficace descrizione di ciò è il *Vǫluspá* (Profezia della veggente), che per opinione diffusa si crede risalga pressappoco al momento della conversione dell'Islanda, nel 1000 d.C. Si tratta di un

racconto impressionante della creazione dei mondi, dell'insinuarsi della discordia nello splendido regno delle divinità, e della distruzione della terra con fuoco e acqua fino al suo riemergere dal mare e l'inizio di una nuova era. Il poeta, a quanto pare consapevole dell'abbandono della vecchia religione, forse era cristiano, ma molto addentro alla mitologia politeista.

I componimenti dell'*Edda in versi* contengono molti dati dettagliati sui nomi di vari esseri soprannaturali e molte notizie sulle loro gesta. Tre di questi (*Grímnismál*, *Vafþruðnismál* e *Alvíssmál*) sono redatti nella forma di una contesa a base di indovinelli nella quale Odino o Thórr fanno a gara con un gigante o un nano per vedere chi possiede la più vasta conoscenza mitologica. La morte attende chi viene sconfitto nella gara. Vengono poste domande riguardanti la creazione, le dimore delle divinità, l'albero cosmico, Yggdrasill, e le creature che vivono su di esso, la vita dei guerrieri dopo la morte nella dimora di Odino, gli eventi che conducono al Ragnarǫk. Vi si trovano molti nomi e termini complessi: per esempio, nel *Grímnismál* sono menzionati una cinquantina di appellativi di Odino. La gara di indovinelli, una forma popolare di intrattenimento presso le popolazioni dell'Europa settentrionale nel Medioevo, viene adoperata in tale contesto come metodo di catechesi in materia di tradizioni religiose. Le dettagliate informazioni contenute in questi componimenti poetici costituirono per Snorri Sturluson una fonte importante di dati allorché redasse l'*Edda in prosa*.

Altri componimenti poetici serbano alcuni dati complessi ricchi di connessioni con la magia e il significato di simboli runici. Lo *Skírnismál* fornisce un racconto del corteggiamento di una gigantessa buona, Gerðr, da parte di Freyr, la divinità a capo del gruppo divino dei Vanir. Si crede che esso sia stato ispirato da uno dei miti fondamentali, quello del matrimonio fra il dio cielo e la dea terra. Molta parte del componimento è in forma di dialogo tra Skírnir, messaggero di Freyr, e Gerðr, che egli cerca dapprima di persuadere, poi di costringere (tramite l'uso di rune magiche e minacce di incantesimi) ad assecondare il volere divino. Il lungo e composito *Hávamál* (Parole della somma divinità), i cui versi sarebbero dovuti a Odino, elenca varie formule e fa riferimento alla vittoria della saggezza segreta da parte del dio, il quale sarebbe stato appeso all'albero cosmico per ottenere potenti simboli runici in favore dell'umanità. Lo *Hávamál* consta di una lunga serie di asserzioni in forma di proverbio che offrono buoni consigli a coloro i quali desiderano ottenere il successo nella vita, andare d'accordo con i propri compagni ed essere soddisfatti. La presentazione di tutto ciò è vivida e sagace, benché pochi siano i nessi con Odino, che per tradizione si presume abbia ispirato l'opera.

In altri componimenti troviamo una differente forma di gara verbale: lo scambio di insulti. Nello *Hárbarðsljóð*, Thórr tenta senza successo di costringere Odino, travestito da traghettatore, a fargli attraversare un fiume. Quando si riconoscono l'un l'altro, i due si scambiano formidabili ingiurie che fanno riferimento a incresciosi incidenti avvenuti in passato. Il componimento poetico più ricco di insulti spiritosi ed elaborati è il *Lokasenna*. Loki, compagno malizioso e scaltro delle divinità, arriva, senza essere stato invitato, a una festa dove sono presenti tutte le divinità, maschili e femminili, più note, insulta tutti gli dei uno per uno e, quando essi tentano di mandarlo via, accusa le femmine di infedeltà nei confronti dei mariti.

La maggioranza dei componimenti eddici di argomento mitologico si potrebbe considerare una sorta di esame delle conoscenze sull'argomento e delle capacità verbali connesse al tema, ed anche alcuni componimenti di genere epico rientrano in una categoria analoga. Pochi sono i componimenti di natura narrativa. Due di questi riguardano il dio Thórr. Il *Þrymskviða* narra del furto del suo martello, e di come egli ne ottenga dal gigante Þrymr, con l'aiuto dell'astuto Loki, la restituzione: Thórr si travestì in modo da sembrare la dea Freyja, avvolta in un velo nuziale in occasione del suo matrimonio con Þrymr, e recuperò il martello quando esso venne portato sul luogo della cerimonia. Lo *Hymiskviða* narra di come Thórr pescò Miðgarðsormr (il serpente del mondo), mostro che si nascondeva negli abissi cingendo la terra fra le sue spire. Quest'ultimo è un mito di evidente importanza, dal momento che su pietre di età vichinga se ne trova scolpita una raffigurazione. Entrambe le storie sono raccontate in maniera umoristica, e la prima è sguaiatamente comica, il che non ne diminuisce la serietà. L'emersione del mostro dagli abissi suggerisce che si è sfiorata la fine del mondo: senza il martello di Thórr a proteggerli, gli dei sarebbero alla mercé dei giganti e il caos prevarrebbe.

Anche lo *Hávamál* contiene due brevi brani narrativi, che riguardano gesta di Odino. In uno si racconta di come egli corteggi, non coronato da successo, una ragazza risoluta, e in un altro di come egli ottenga dai giganti, con l'aiuto della amante gigantessa, la restituzione della pozione magica fonte di ispirazione. I due brani, legati con la proverbiale saggezza dell'opera, vengono addotti ad esempio delle difficoltà di avere a che fare con le donne.

Quando prese a redigere la propria versione dei miti nell'*Edda in prosa*, Snorri Sturluson adoperò ampiamente molti componimenti eddici in versi, e trasse informazioni anche da storie riguardanti le divinità contenute in altre fonti a noi sconosciute, riuscendo così ad allargare il quadro senza creare contraddizioni stridenti

con il disegno principale. La mitologia è presentata sotto forma di risposte alle domande di un immaginario re svedese, Gylfi, che vuole notizie sulle divinità. Le informazioni vengono fornite da tre personaggi misteriosi nella dimora degli Æsir, e ciò, situando tutto nel regno della fantasia, protegge Snorri dall'accusa che egli stia propagando tradizioni pagane. Egli fornisce numerose versioni della creazione del mondo e descrive divinità, maschili e femminili, e altri esseri soprannaturali, elencandone pure molti minori di cui poco o nulla si sa. Snorri racconta anche una quantità di miti e leggende che riguardano dei e giganti. Un racconto narra del modo in cui un gigante costruì la roccaforte di Ásgarðr, dopodiché le divinità gli sottrassero con l'inganno gli averi e lo uccisero; un altro racconta di come il dio Týr, perdendo una mano nell'impresa, legò Fenrisúlfr (il lupo che minacciava le divinità) e lo lasciò incatenato in attesa del Ragnarǫk. Altre storie si imperniano sulle circostanze in cui vennero fabbricati i tesori delle divinità, su cosa accadde a Thórr nella terra dei giganti e sul suo duello con il gigante Hrungnir. Vari tiri mancini di Loki culminano nella narrazione del modo in cui egli causò la morte di Baldr e venne confinato dalle divinità sotto il suolo in punizione, per lasciarlo libero solo alla fine di ogni cosa. Al termine vi è una vivida descrizione del Ragnarǫk, basata sul *Vǫluspá* ma arricchita da varie credenze popolari sulla fine del mondo.

Snorri dà l'impressione di dipendere in larga misura dall'*Edda in versi* e da altre fonti dello stesso tipo, benché talora dimostri di conoscere più di una sola versione di una leggenda. Egli ebbe, comunque, una rilevante ulteriore fonte di informazioni nella poesia scaldica. Si tratta di un tipo di poesia, differente da quella eddica, caratterizzata da stanze di otto versi, da sofisticate regole di allitterazione e di assonanza, da una lingua formale, estremamente figurata ed oscura, e da un corredo di immagini di derivazione mitologica. Tali versi, composti da poeti islandesi, godevano di grande successo presso le dimore di re e capi scandinavi. Parte di essi venne messa per iscritto in Islanda, assieme con i nomi dei poeti, ed alcuni, risalendo al IX secolo, precedono l'introduzione del Cristianesimo. Alcuni brevi componimenti scaldici trattano argomenti mitologici, come per esempio l'episodio nel quale Thórr pesca Miðgarðsormr, mentre gli altri descrivono l'ingresso di re nella dimora di Odino dopo la loro morte in battaglia. La vasta esperienza di Snorri in fatto di poesia scaldica amplia le nostre conoscenze sui miti della età vichinga.

Informazioni a proposito dei protagonisti delle due *Edda* sono contenute anche in altro materiale in versi e prosa. Il personaggio principale è Odino, che spesso appare nel ruolo di chi interferisce con le vicende umane per propri scopi sinistri. Ci sono narrazioni sulle divinità al di fuori delle *Edda*, alcune nelle saghe in prosa, e alcune (su Odino) incluse nell'opera in latino dello storiografo danese Saxo Grammaticus, che scrisse poco prima di Snorri. Molte di esse sono però cronologicamente tarde e contenutisticamente dubbie. Il materiale delle *Edda* è principalmente di natura poetica e letteraria. Snorri, nell'*Edda in prosa*, attingendo dati da varie fonti, si sforza di plasmare un insieme coerente, ma la descrizione di Odino quale dio dei guerrieri, sovrano dei morti, e ispiratore di poesia e magia, e di Thórr quale dio del cielo, protettore della comunità e delle divinità della fertilità, corrisponde al poco che sappiamo di Wodan, Thunar e di altre divinità dell'antico pantheon germanico. Le sopravvivenze mitologiche delle popolazioni germaniche precristiane dell'Europa continentale o degli Anglo-sassoni sono scarse, ed è alle *Edda* che dobbiamo rivolgerci per colmare tale penuria.

BIBLIOGRAFIA

Traduzioni dell'*Edda in versi* si possono trovare in H.A. Bellows (cur. e trad.), *The Poetic Edda*, New York 1923 e in L.M. Hollander (cur. e trad.), *The Poetic Edda*, 2ª ed. riv. e ampl. Austin 1962. Entrambi questi testi danno però una scarsa idea della qualità dell'originale e le note non sono molto approfondite. Una traduzione più affascinante, limitata ai componimenti poetici di argomento mitologico, è Olive Bray (cur. e trad.), *The Elder or Poetic Edda, Commonly Known as Saemund's Edda*, London 1908. Ursula Dronke (cur. e trad.), *The Poetic Edda*, I, *Heroic poems*, Oxford 1969, fornisce la traduzione commentata di alcuni poemi eroici. Cfr. inoltre S. Nordal (cur.), B.S. Benedikz e J. McKinnell (tradd.), *Vǫluspá*, Durham 1978 (Durham and St. Andrews Medieval Texts, 1).

La traduzione più completa dell'*Edda in prosa*, priva soltanto di alcune sezioni tecniche, è A.G. Brodeur (trad.), *The Prose Edda by Snorri Sturluson*, New York 1916. Un'ottima traduzione del materiale riguardante divinità e miti è J.I. Young (trad.), *The Prose Edda of Snorri Sturluson. Tales from Norse Mythology*, Cambridge 1954. Nessuna delle due traduzioni è annotata o commentata.

Per quanto riguarda i miti delle *Edda*, abbiamo E.O.G. Turville-Petre, *Myth and Religion of the North. The Religion of Ancient Scandinavia*, London 1964 (trad. it. *Religioni e miti del Nord*, Milano 1964), consigliato per gli aspetti letterari più che per quelli religiosi, e Hilda R. Ellis Davidson, *Gods and Myths of Northern Europe*, Harmondworth 1965, rist. *Gods and Myths of the Viking Age*, New York 1981, uno studio della mitologia alla luce di ciò che sappiamo della religione germanica. G. Dumézil, *Le Dieux des Germains. Essai sur la formation de la religion scandinave*, Paris 1959 e molte altre opere dello stesso autore trattano i miti delle *Edda* nel quadro di altre mitologie facenti parte della tradizione indoeuropea. R.J. Glendinning e H. Bessason (curr.), *Edda. A Collection of Essays*, Winnipeg 1983, è una raccolta di saggi sull'*Edda in versi*. Il libro di consultazione più utile sulla mitologia germanica nel suo complesso è J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, I-II, 2ª ed. Berlin 1956-1957.

[Aggiornamenti bibliografici:

Carolyne Larrington, *The Poetic Edda*, Oxford 1996, è una buona traduzione di tutto l'*Edda in versi*. Ursula Dronke, *The Poetic Edda*, II, *Mythological Poems*, Oxford 1997, fornisce una traduzione commentata di *Vǫluspá*, *Baldrs draumar*, *Rígsþula*, *Völundarkvíða*, *Lokasenna* e *Skírnismál*. A. Faulkes (cur. e trad.), *Edda*, London 1987, è la migliore e la più completa traduzione dell'*Edda* di Snorri Sturluson, priva solo di una appendice.

Fra gli studi sui miti eddici, J. Kristjánsson, *Eddas and Sagas. Iceland's Medieval Literature*, P. Foote (trad.), Reykjavík 1988, è una trattazione divulgativa fornita di illustrazioni, mentre Margaret Clunies Ross, *Prolonged Echoes. Old Norse Myths in Medieval Northern Society*, I, *The Myths*, Odense 1994, ha un approccio accademico, di tipo sociologico. Per quanto riguarda la bibliografia e una panoramica sugli studi fino al 1985 si può consultare J. Harris, *Eddic Poetry*, in Carol J. Clover e J. Lindow (curr.), *Old Norse-Icelandic Literature. A Critical Guide*, Ithaca/N.Y. 1988. Ulteriori informazioni si possono trovare in J. Lindow, *Scandinavian Mythology. An Annotated Bibliography*, New York 1988. P. Pulsiano (cur.), *Medieval Scandinavia. An Encyclopedia*, New York 1993, R. Simek, *Lexikon der germanischen Mythologie*, Stuttgart 1984, e J. Lindow, *Handbook of Norse Mythology*, Santa Barbara/Cal. 2001, forniscono utili dati in stile enciclopedico.

In italiano segnaliamo: Carla Del Zotto (cur. e trad.), *Edda poetica. Il carme di Sigrdrifa*, Milano 2003; G. Dolfini (cur. e trad.), *Edda*, Milano 1975, rist. 1999; Gianna Chiesa Isnardi (cur. e trad.), *Edda di Snorri*, Milano 1975, rist. *Edda*, Milano 2003; Gianna Chiesa Isnardi (cur. e trad.), *Storie e leggende del Nord*, Milano 1977, rist. *Leggende e miti vichinghi*, Milano 1989; Gianna Chiesa Isnardi (cur. e trad.), *I miti nordici*, Milano 1991, rist. 1997; Ludovica Koch (cur.), *Gli scaldi. Poesia cortese d'epoca vichinga*, Torino 1984; C.A. Mastrelli (cur. e trad.), *L'Edda. Carmi norreni*, Firenze 1951, rist. 1982; M. Polia (cur. e trad.), *Völuspá. I detti di colei che vede*, Rimini 1983; P. Scardigli (cur. e trad.) e M. Meli (trad.), *Il canzoniere eddico*, Milano 1982, rist. 2004].

HILDA R. ELLIS DAVIDSON

EPONA è una dea celtica associata ai cavalli. Il suo nome è attestato in Gallia e in tutto l'Impero romano da circa duecentocinquanta opere figurative e da più di sessanta iscrizioni votive che risalgono ai primi tre secoli d.C. In effetti, Epona è una divinità celtica il cui nome, se non il culto, oltrepassa i confini della Gallia. Altrettanto eccezionale è poi il fatto che il suo nome sia stato riportato da diversi scrittori latini.

Il nome celtico della dea è collegato al termine comune per indicare il cavallo, *epo-s* (irlandese, *ech*; gallese, *ebol*; bretone, *ebeul*, «puledro», da **epalo-s*), e il suffisso di derivazione teonimica, *-ona*, suggerisce che Epona fosse la dea dei cavalli, se non delle scuderie. Di fatto l'iconografia gallo-romana la presenta in due principali tipologie figurative: Epona a cavallo ed Epona tra due cavalli che si fronteggiano. È molto probabile che ella rappresenti una trasposizione e un'interpretazione celtiche del tema ellenistico della «Signora dei cavalli». Sebbene le immagini provengano da un contesto artistico estraneo, il nome della dea è tuttavia celtico e si riferisce alla grande divinità sovrana femminile (detta spesso Augusta e Regina nelle iscrizioni celto-romane), della quale non si trova corrispettivo nelle culture celtiche insulari.

È necessario sottolineare che Epona non va vista come una divinità ippomorfa, ossia con attributi equini. Henri Hubert e Jean Gricourt hanno voluto vedere delle analogie, tutte infondate, con le divinità insulari, la gallese Rhiannon («grande regina») e l'irlandese Macha («pianura»), eponima di Emhain Mhacha dove risiedeva re Conchobhar secondo i racconti del ciclo dell'Ulster, ma nessuna di queste dee, alla stregua di Epona, presenta tratti equini. Nel *Mabinogion* Rhiannon è la moglie di Pwyll, la quale, dopo essere stata accusata a torto di aver ucciso il proprio neonato, è condannata a portare in spalla i visitatori alla corte del marito per sette anni. Macha, invece, è una dea della guerra della tradizione irlandese; in seguito ad alcune imprudenti vanterie del marito Crunnchu, Macha è costretta, nonostante la gravidanza avanzata, a partecipare a una gara di corsa, durante una festività solenne, contro i cavalli del re. Macha vince la corsa, ma muore dando alla luce due gemelli, un maschio e una femmina. Prima di morire, però, emette un grido per punire gli Ulati, un grido che condanna tutti gli uomini dell'Ulster che lo sentono (insieme con i loro discendenti per nove generazioni) a non aver più forza di una puerpera durante gli scontri armati.

In Rhiannon è difficile vedere altro che una regina o una divinità sovrana. Quanto a Macha, ella è una divinità trifunzionale che risponde anche ai nomi di Bodb e di Morríghan, dee guerriere d'Irlanda. Il problema posto dalla pluralità di Epona deve essere dunque riesaminato alla luce di quanto sappiamo a proposito di Rhiannon e di Macha.

[Vedi *CAVALLO*, vol. 4].

BIBLIOGRAFIA

F. Benoit, *Les Mythes de l'Outre-Tombe. Le cavalier à l'anguipède et l'écuyère Epona*, Bruxelles 1950.

Françoise Le Roux, *Epona*, Diss. Paris 1955.

Françoise Le Roux e Ch.-J. Guyonvarc'h, *Mórrígan-Bodb-Macha. La souveraineté guerrière de l'Irlande*, Rennes 1983 (Celticum, 25).

R. Magnen e É. Thevenot, *Epona, déesse gauloise des chevaux, protectrice des cavaliers*, Bordeaux 1953.

FRANÇOISE LE ROUX e CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

ERLIK, o Erlik Khan («Re Erlik»), è una divinità dei popoli turchi della Siberia (Iakuti, tribù turche altaico-saiane, Tuvani) e delle tribù mongole (Mongoli, Buriati, Oirati/Calmucchi). In genere Erlik viene considerato signore degli Inferi e giudice dei morti.

Sembra, tuttavia, che Erlik (che probabilmente significa «il possente», dall'antico turco *erklig*) fosse in origine un dio celeste. Questo si può evincere dalla posizione di Spirito Sovrano della Sconfinatezza Celeste che Erlik ricopriva nella religione degli Iakuti della Siberia nordorientale, i quali si sono separati in tempi remoti dalle popolazioni affini turche e mongole. L'origine celeste di Erlik è anche attestata dalla tradizione turca altaico-saiana nella quale, tuttavia, egli è stato già degradato ad una posizione di secondo piano rispetto a Ülgen (Kudai), la divinità suprema. Erlik è il primo uomo, fratello di Ülgen o creato da lui, che lo assiste nella creazione della terra. Egli però vuole essere pari a Ülgen e vuole creare egli stesso la terra. Tenta anche di conquistare a sé tutti gli esseri umani creati da Ülgen, istigandoli a mangiare il cibo proibito del primo albero. Per questo, Erlik viene bandito dal regno celeste.

Così Erlik diviene il re del mondo degli Inferi, il sovrano del regno dell'oscurità, che è opposto al mondo superiore, il regno della luce. Erlik, i suoi figli e le sue figlie, e un esercito di altri spiriti maligni creati da lui provocano disgrazie, malattia e morte. È necessario sacrificare animali per placare le forze del male, a volte con l'aiuto di sciamani che osano tentare la pericolosa discesa nel mondo di Erlik. In vari miti vengono descritti nei particolari i luoghi di questo regno dell'orrore, come il lago di lacrime e il ponte fatto di un capello che va attraversato, così come i dettagli dell'aspetto sanguinario di Erlik.

A Erlik viene attribuita un'origine celeste anche nelle tradizioni dei Buriati, dei Tuvani e dei Mongoli. Nello sciamanismo dei Buriati, Erlen (cioè Erlik) Khan è a capo dei crudeli spiriti neri o orientali che lottano contro gli spiriti buoni o occidentali, e al tempo stesso è re degli Inferi.

Il ruolo di Erlik, tuttavia, non è divenuto completamente negativo, come si evince dal suo speciale rapporto con le anime degli umani. Nella tradizione altaico-saiana Ülgen crea il corpo dalla terra e dalla pietra e Erlik, soffiando, dona ad esso l'anima. Quando Erlik divenne il diavolo, rimase sottomesso a Ülgen come lo era stato quando lo assisteva nella creazione. Egli tenta di costringere le anime dei morti a entrare nel suo regno per renderle sue schiave. Tuttavia presto egli diventa un agente della giustizia divina, il giudice dei morti che esercita il proprio ufficio per ordine di Ülgen, e il cui giudizio non è arbitrario, ma giusto.

La figura di Erlik permane nel pensiero religioso dei popoli turchi cristianizzati ed è stato identificato con il giudice dei morti del Buddhismo mongolo, il tibetano Gshin rje e l'indiano Yama del Buddhismo indiano. Erlik, il terribile «protettore della religione [buddhista]» (*nom-un sakighulsun*) dalla testa di toro e «Re del Dharma» (*nom-un khan*), giudica i morti usando il suo specchio e contando ciottoli bianchi e neri che rappresentano le azioni buone e malvagie. Coloro che sono condannati alle punizioni infernali vengono torturati dai carnefici di Erlik. Indubbiamente, Erlik conserva anche alcuni tratti di Yima, l'omologo iranico dell'indiano Yama, che è considerato l'uomo primordiale e il re primordiale.

[Vedi anche *ÜLGEN*].

BIBLIOGRAFIA

La figura di Erlik nella religione dei popoli turchi altaico-saiani è stata trattata in W. Schmidt, *Der Ursprung der Gottesidee*, IX, *Die asiatischen Hirtenvölker. Die primären Hirtenvölker der Alt-Türken, der Altai- und der Abakan-Tataren*, Münster 1949. La caduta di Erlik è narrata magistralmente nel mito altaico turco tradotto in W. Radloff, *Proben der Volkslitteratur der türkischen Stämme*, Sankt Peterburg 1866, I, pp. 175-84. L'Erlen Khan dei Buriati è descritto in G. Sandschejew, *Weltanschauung und Schamanismus der Arlen-Burjaten*, in «Anthropos», 23 (1928), pp. 538-60. Alcune informazioni su Erlik Khan e il suo culto tra i Mongoli si trovano in A.M. Pozdneyev, *Religion and Ritual in Society. Lamaist Buddhism in Late Nineteenth-Century Mongolia*, J.R. Krueger (cur.), A. Raun e L. Raun (tradd.), Bloomington/Ind. 1978, pp. 122-23. Ulteriori e rilevanti notizie su Erlik si trovano in T.M. Mikhailov, *Iz istorii buriatskogo shamanizma*, Novosibirsk 1980, pp. 168-69, che prende in esame anche le diverse opinioni sull'etimologia e la figura di Erlik/Erlen.

[Aggiornamenti bibliografici: Rinchen, *Les Matériaux pour l'étude du chamanisme mongol*, Wiesbaden 1959; J.P. Roux, *Les Religions dans les sociétés turco-mongoles*, in «Revue de l'Histoire des Religions», 201 (1984), pp. 393-420; Irina Safronovna Urbanaeva e Institut mongolovedeniia buddologii i tibetologii, *Shamanskaia filosofiia buriat-mongolov. Tsentral'noaziatskoe tengrianstvo v svete dukhovnykh uchenii. V 2-kh chastiakh*, Ulan-Ude 2000].

KLAUS SAGASTER

ESUS. Divinità celtica dagli incerti attributi, Esus venne identificato dai Romani talvolta con Marte e talvolta con Mercurio. Come teonimo, *Esus* non è attestato dalla letteratura gallo-romana, eccetto che in un'unica iscrizione del I secolo d.C. sul cosiddetto pilastro dei Nautae Parisiaci, ora conservato al Musée de Cluny

Corpus Inscriptionum Latinarum, Berlin 1863, vol. 13, n. 3026). Tuttavia il nome è attestato indirettamente da diversi antroponimi: *Esumagius* («colui che è potente come Esus»), *Esugenus* («figlio di Esus») ed *Esunertus* («colui che ha la forza di Esus»). Ricorrono, inoltre, anche nomi etnici dall'etimologia collegata, come *Esuvii*, *Esubii*, *Esuii* ed *Esubiani* (*Vesubiani*).

Il nome *Esus* compare, poi, nella *Pharsalia* di Lucano (1,444-46), al centro della somma triade divina: «Et quibus inmitis placatur sanguine diro / Teutates horrensque feris altaribus Esus / et Taranis Scythicae non mitior ara Dianae» («E coloro che placano il feroce Teutates con il sangue, l'orrendo Esus sugli altari crudeli e Taranis, la cui ara non è più mite di quella di Diana scitica»). Esus è menzionato anche più tardi nei *Commenti bernesi a Lucano* che propongono due successive interpretazioni della divinità. L'una recita: «Hesus Mars sic placatur: homo in arbore suspenditur usque donec per cruorem membra digesserit» («Esus Marte viene placato in questo modo: un uomo è appeso a un albero fino a che le sue membra non si distacchino per dissanguamento». L'altra dice: «Hesum Mercurium credunt, siquidem a mercatoribus colitur, et praesidem bellorum et caelestium deorum maximum Taranin Iovem adsuetum olim humanis placari capitibus, nunc vero gaudere pecorum» («Essi ritengono che Esus sia Mercurio, dal momento che è onorato dai mercanti, e come signore della guerra e massimo dio dei cieli hanno Taranis Giove, che un tempo veniva placato con teste umane, ma che ora si accontenta di armenti».

La scultura del pilastro dei Nautae lo mostra intento ad abbattere o a potare un albero, ed egli è stato infatti spesso chiamato «dio boscaiolo», interpretazione, questa, che si presta a molti dubbi. È assai più verosimile che l'atto di potare o tagliare gli alberi sia associato agli uccelli di Tarvos Trigaranus («il toro delle tre gru») raffigurato sul medesimo monumento. Esus compare anche su di un monumento di Trèves, benché in questo caso non si possano avanzare interpretazioni certe.

Anche l'etimologia del nome *Esus* è stata a lungo incerta, tanto che si sono cercati parallelismi nei termini sanscriti o latini (per esempio, *herus*, «padrone»). Tuttavia sembrerebbe che l'etimologia non sia che un prodotto dell'evoluzione della radice **veso-s* con la caduta dell'iniziale *v-*, fenomeno frequente in tutte le lingue celtiche. In ogni caso, quest'interpretazione è comprovata dalla coesistenza dei nomi etnici *Esubiani* e *Vesubiani*. **Veso-s* significa «migliore, eccellente» ed *Esus* è dunque l'equivalente semantico del latino *Optimus*, epiteto di Giove che ricorda anche l'irlandese *Daghdha*.

BIBLIOGRAFIA

W. Deonna, *Les victimes d'Esus*, in «Ogam», 10 (1958), pp. 3-29.

Ch.-J. Guyonvarc'h, *Der Göttername Esus*, in «Die Sprache», 15 (1969), pp. 172-74.

A. Holder, *Alt-celtischer Sprachschatz*, I, Leipzig 1896.

Françoise Le Roux, *Des chaudrons celtiques à l'arbre d'Esus. Lucien et les Scholies Bernoises*, in «Ogam», 7 (1955), pp. 33-58.

FRANÇOISE LE ROUX e CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

FERGHUS MAC ROICH. Secondo la tradizione, Ferghus mac Roich era il re degli Ulaidh, ossia gli abitanti dell'Ulster, ma venne spodestato da Conchobhar mac Nessa, che regnò sull'Ulster al tempo delle gravi vicende narrate dall'epica *Táin Bó Cuailnge* (La razzia del bestiame di Cuailnge) e da altri racconti. Ferghus se ne andò in esilio a Cruachain, la corte di Ailill e Medhbh del Connacht, e questa è la ragione per cui lui e i suoi compagni figuravano tra le schiere del Connacht quando Ailill e Medhbh guidarono la famosa incursione nell'Ulster. Una spiegazione alternativa, e probabilmente secondaria, per la sua assenza dall'Ulster è data dal racconto in antico irlandese *Longes mac nUislenn* (L'esilio dei figli di Uisliu), che narra, in realtà, la storia dell'eroina Deirdre: agendo per conto di Conchobhar, Ferghus offre ai figli di Uisliu un salvacondotto che avrebbe permesso loro di tornare dall'esilio in Scozia, ma quando Conchobhar, nonostante le sue assicurazioni, li uccide, Ferghus compie una carneficina a Emhain Mhacha prima di andare in esilio egli stesso.

Entrambi gli elementi del suo nome suggeriscono potere fisico: *Ferghus* è infatti un nome composto che significa «robustezza, eccellenza virile», mentre *Roich* (in origine disillabico, *Roïch*) è il genitivo di *ro-ech* («grande cavallo»). La sua virilità era proverbiale: mangiava sette volte di più di un uomo normale e aveva la forza di settecento uomini; il naso, la bocca e il pene misuravano sette dita di lunghezza e il suo scroto era grande quanto un sacco di farina; e infine, gli occorrevano sette donne per soddisfarlo quand'era separato dalla moglie Flidhais, una dea che regnava sulle bestie della foresta. Questo ritratto ricorda la descrizione di Indra nel *Ṛgveda* (6,46,3), dove lo si definisce *sahasra-muṣka* («dai mille testicoli»), un epiteto che, come fa notare Georges Dumézil, allude alla *supervirilité* che tutti i popoli attribuiscono ai guerrieri e agli dei guerrieri (G. Dumézil, *Heur et malheur du guerrier*, Paris 1959, p. 64; trad. it. *Ventura e sventura del guerriero*. Torino 1974). Fino al XIX secolo, la famosa Lia Fáil, la pietra eretta che lanciava un grido quando entrava in contatto con l'uomo destinato a essere re, era nota alla gente del luogo come *bod Fhearghusa* («il fallo di Ferghus»). È particolarmente appropriato, quindi, che Medhbh, regina e dea della sovranità dai molti amanti. le cui doti sessuali sono luogo comune nella letteratura più antica, tradisse il marito Ailill proprio con Ferghus. come si narra ne *La razzia del bestiame di Cuailnge*.

La spada di Ferghus era la famosa Caladhbholg (il corrispettivo irlandese della gallese Caledvwlch, che diverrà poi l'Excalibur del romanzo arturiano), e con essa l'eroe, in preda al furore della battaglia, troncò le cime di tre alture della provincia di Midhe. Secondo T. F. O'Rahilly, Caladhbholg è la spada di folgore del grande dio dell'oltretomba con il quale egli identifica Ferghus e altre figure mitico-eroiche (T.F. O'Rahilly, *Early Irish History and Mythology*, Dublin 1946, p. 68). In certi arcaici poemi genealogici, alcuni popoli tributari della provincia del Munster sono nominati come discendenti di Ferghus, ed è chiaro che la materia della tradizione incarnata da *La razzia del bestiame di Cuailnge* era già ben nota in quella provincia meridionale all'inizio del VII secolo. Il nome Ferghus è portato da diversi re pseudostorici di Emhain Mhacha (sede della corte reale dell'Ulster) e uno di essi, Ferghus mac Leide, eroe di un'avventura sottomarina, è con ogni probabilità una riproposizione del personaggio di Ferghus mac Roich.

BIBLIOGRAFIA

Per ulteriori informazioni su Ferghus, cfr. R. Thurneysen, *Die irische Helden- und Königsage bis zum siebzehnten Jahrhundert*, Halle 1921, che costituisce lo studio classico sul *Táin Bó Cuailnge*.

PROINSIAS MAC CANA

FILIDH. I *filidh* (singolare, *fili*) formavano una delle grandi classi sacerdotali irlandesi, etimologicamente quella dei druidi «veggenti» («vedere»: in gallese *gweled* e in bretone *gwelout*). Dal punto di vista funzionale, i *filidh* erano gli equivalenti dei bardi gallici. Anche in Irlanda, però, esistevano i bardi, le cui funzioni vennero in parte o del tutto usurpate o assunte dai *filidh*. Le Leggi, la prima tradizione irlandese messa per iscritto, attribuisce ai bardi uno *status* inferiore, ma tale cambiamento risale probabilmente all'epoca della cristianizzazione.

In origine i *filidh* erano indovini, e questo loro ruolo includeva l'uso della scrittura (*ogham*). Essi incidevano i loro incantesimi sul legno di tasso e possedevano formidabili poteri magici. Tuttavia la cristianizzazione dell'Irlanda fece ricadere su tutti i membri della classe sacerdotale due importanti conseguenze. In primo luogo, abolì o provocò la scomparsa della maggior parte delle dottrine, di tutti i riti sacrificali e di molte procedure di divinazione (che erano legate ai sacrifici), e in tal modo i druidi in quanto tali persero la loro *raison d'être*. In secondo luogo, essa alterò radicalmente il fine della scrittura, che, divenendo didattica e pedagogica anziché magica e religiosa, da quel momento in poi fu il mezzo essenziale per la trasmissione della conoscenza tradizionale.

Le riforme giuridiche causate dalla cristianizzazione limitarono dunque il ruolo religioso (divinazione e profezia) dei *filidh*, ma ne ampliarono considerevolmente la funzione letteraria (narrazione, genealogia, poesia di corte, documenti ufficiali). Al contempo, però, il titolo di *druí* (plurale, *druid*) venne ad essere sempre più spesso sostituito o confuso con quello di *fili*. Da quel momento il *fili* divenne la figura prevalente in Irlanda.

I testi medievali riportano tutta una serie di qualifiche dei *filidh*: *sencha* (storico, antiquario, genealogista, panegirista); *brithem* (giudice, giurista, legislatore, arbitratore); *scelaige* (cantastorie); *cainte* (satirico); *liaig* (medico che si serve delle tre forme di medicina: la magia, il salasso e l'erboristeria); *cruitire* (arpista); e *deogbaire* (coppiere). A questa lista occorre aggiungere le funzioni di architetto e di ambasciatore, delle quali esistono esempi pur senza avere una denominazione specifica.

I *filidh* irlandesi dovevano superare un apprendistato che durava dodici anni, durante i quali studiavano legge, genealogia, poesia, e tutte le materie che attenevano alla loro specializzazione, oltre a un considerevole numero di storie in prosa e in versi (fino a trecentocinquanta narrazioni lunghe e centocinquanta racconti brevi) destinate a essere narrate nel corso delle serate a corte. Né la composizione né la recitazione erano in forma libera. Al contrario, i *filidh* si attenevano strettamente a regole e a obblighi riguardo alla scelta del metro poetico o al soggetto della composizione. Come i Celti dell'antichità, anche gli scrittori dell'Irlanda medievale non dimostrarono di tenere in alcun conto la fantasia personale o l'immaginazione.

La gerarchia era rigida e dipendeva dalla portata delle conoscenze acquisite: si andava così dal *fili* esperto, che poteva recitare centinaia di storie, all'apprendista che si accontentava di conoscerne sette e di recitare ai banchetti qualche brano modesto. Grazie ai testi insulari possiamo conoscere i dettagli di questa gerarchia:

> Sette volte cinquanta storie per lo *ollam*,
> tre volte cinquanta e la metà di cinquanta per lo *anruth*
> ottanta per il *cli*,
> sessanta per il *cana*,
> cinquanta per il *dos*,
> quaranta per il *mac fuirmid*,
> trenta per il *fochloc*,
> venti per il *drisac*,
> dieci storie per il *taman*
> sette storie per lo *oblaire*.

Quanto alla natura e alla forma dei racconti, essi corrispondevano alla forma letteraria irlandese quale appare nello stadio più arcaico, ossia con prosa e versi alternati. I frammenti in versi costituiscono la parte fissa e immutabile della narrazione, mentre la prosa funge da commento, ampliato o sviluppato a discrezione del narratore.

BIBLIOGRAFIA

Françoise Le Roux e Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Civilisation celtique*, Rennes 1979, 4ª ed. 1983 (trad. it. *La civiltà celtica*, Padova 1987).

Françoise Le Roux e Ch.-J. Guyonvarc'h, *Les Druides*, Rennes 1961, 4ª ed. 1986 (trad. it. *I Druidi*, Genova 1990).

FRANÇOISE LE ROUX e CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

FINNI, RELIGIONI DEI. Le lingue ugro-finniche sono parlate da più di una dozzina di popolazioni e tribù distribuite tra l'Europa settentrionale e orientale.

L'ambiente in cui vivono e le storie delle diverse popolazioni differiscono notevolmente. Sebbene anche le loro tradizioni religiose si siano sviluppate diversamente, si possono rintracciare alcune antiche caratteristiche comuni.

Lingue e popoli. Le lingue finniche, così come le lingue ugriche e samoiede, sono rami della famiglia linguistica uralica. Considerando la ricerca sugli aspetti lessicali e i ritrovamenti archeologici, popolazioni parlanti lingue uraliche vissero sulle pendici settentrionali della catena montuosa degli Urali tra circa il 6.000 e il 4.000 a.C. L'espansione verso ovest iniziò con la cultura della caccia e pesca nel periodo neolitico, ed entro il III millennio a.C. vi erano Ugro-finni che vivevano nella regione degli Urali, ma anche lungo il fiume Kama e il corso mediano del Volga. Queste ultime aree divennero il centro della cultura finnica fino all'epoca storica. Oggigiorno gli archeologi collegano le culture dell'Età della pietra e dell'Età del bronzo lungo il Volga e il Kama con l'emergere delle popolazioni dei Finno-permiani e dei Finni del Volga.

A seguito dell'espansione della cultura Volosovo nella regione del Volga, le popolazioni ugro-finniche, dedite a una primitiva forma di agricoltura, verso il 1500 a.C. si espansero nell'Europa orientale, raggiungendo le regioni baltiche e la Finlandia. Anche in precedenza (circa 3000 a.C.), cacciatori probabilmente ugro-finnici erano riusciti a raggiungere la Fennoscandia. I dipinti rupestri con il predominante tema dell'alce e vari oggetti di queste popolazioni dell'età della pietra sono stati interpretati come elementi di cerimonialismo animale e di sciamanismo.

Vi sono segni di migrazioni più estese connesse alla diffusione della cultura Volosovo. Furono stabiliti insediamenti nelle regioni baltica e finlandese e, quando vennero recisi i legami linguistici con i Finni del Volga, verso il 500 a.C. emerse il gruppo linguistico balto-finnico. Quando i Merja e i Muromi, che vivevano nella regione tra le terre dei Finni baltici e i Finni del Volga, furono gradualmente assimilati dagli Slavi, che penetrarono nell'area verso il 400 e il 600 d.C., le popolazioni finniche si divisero gradualmente nelle tre categorie principali storicamente conosciute: i Permiani, i Finni del Volga e i Finni baltici.

Nel IX secolo i Permiani si divisero in due gruppi distinti: i Komi (Ziriani, 326.700 nel 1979), con il sottogruppo dei Permiacchi (150.800), e gli Udmurti (Votiachi, 773.700). I Finni del Volga includono i Mari (Ceremi, 622.000) e una delle più estese popolazioni ugrofinniche, i Mordvini (1.191.800). Un gruppo culturalmente distinto dagli altri nell'area baltica sono i Saami (Lapponi, 40.000). Le più estese e sviluppate delle popolazioni finniche sono i Finlandesi (4,75 milioni), che vivono nel lato settentrionale del Golfo di Finlandia, e gli Estoni (1.019.900), nel lato meridionale. Tra i gruppi rappresentanti i Finni baltici orientali vi sono i Careliani (138.400), gli Ingriani, i Voti, i quali, come i Livoniani che vivono in Lettonia, si sono fusi con la popolazione dominante nella regione. [Vedi la cartina riportata alla voce *SIBERIA MERIDIONALE, RELIGIONI DELLA*].

Le differenze nelle condizioni di vita e ambientali si riflettono chiaramente nelle tradizioni religiose delle diverse popolazioni. I Saami della regione artica hanno conservato una tradizione che ricorda lo sciamanismo dei Samoiedi e degli Ugri dell'Ob fino al XVIII secolo. Tra i Komi, i Careliani e i Finlandesi, contadini delle foreste e cacciatori nei boschi di conifere nel Nord, i riti primitivi della caccia hanno un ruolo di primo piano. D'altro canto, i riti stagionali e il sistema degli spiriti di gran parte dei popoli meridionali, prevalentemente coltivatori e allevatori, sono legati agli eventi dell'anno agricolo e hanno lo scopo di assicurarne il successo.

L'influsso delle popolazioni confinanti sullo sviluppo delle religioni dei Finni ha svolto un ruolo determinante. Tra i Finni baltici vi sono tracce d'antichi prestiti indoeuropei, così come di influenze baltiche e germaniche. La tradizione dei Careliani e delle popolazioni finniche che vivono più a est è segnata da uno stampo slavo. Il regno bulgaro che emerse attorno al medio Volga e al basso Kama soggiogò gli Udmurti e i Mari durante il IX secolo. La successiva dominazione tatara, che fece seguito alla conquista mongola tra il XIII e il XVI secolo. aumentò l'influenza turca.

Le religioni adottate dalle Nazioni dominanti influenzarono le religioni autoctone delle popolazioni finniche in diversi modi. Quando i Bulgari si convertirono all'Islam nel 922, i Mari e gli Udmurti furono costretti a fare lo stesso. L'influenza islamica fu rafforzata dal potere tataro, e i Mordvini vennero in contatto anche con questa tradizione, anche se l'Islam non riuscì a distruggere la religione etnica.

Le tribù dei Finni baltici entro la costellazione politica e culturale di Novgorod nel XII secolo si trovarono sotto l'influenza del Cristianesimo ortodosso. Circa nello stesso periodo alcune popolazioni della Finlandia occidentale furono battezzate dai cattolici provenienti dalla Svezia. I Komi, soci in affari con Novgorod, vennero in contatto con il Cristianesimo già nel XII secolo e furono convertiti nel XIV secolo da Stefano di Perm. Gli Udmurti, invece, resistettero strenuamente al battesimo, il primo esempio del quale non si ebbe fino alla metà del XVI secolo. All'inizio del XX secolo alcuni gruppi orientali di Udmurti ancora preservavano la loro religione etnica. Come gli Udmurti, anche i Mari rimasero fedeli alla propria religione, anche se gli sforzi

per convertirli s'intensificarono nel XVIII secolo. All'inizio del XX secolo molti dei Mari dell'Est non erano ancora battezzati. Nel 1551, con la caduta del khanato di Kazan che dominava la regione, iniziò la conversione dei Mordvini al Cristianesimo, cosa che portò ad un esteso malcontento e migrazione. L'opera missionaria fu stabilita negli anni '40 del XVIII secolo da Anna, reggente di Russia; nel corso di alcuni secoli, il Cristianesimo, rinforzato dalla religione popolare russa, prese piede tra i Mordvini.

Molte delle antiche concezioni e riti delle religioni autoctone dei Finni furono preservate nella Chiesa ortodossa. Ma l'introduzione del Luteranesimo, che raggiunse le regioni occidentali del Baltico a metà del XVI secolo, portò a una sistematica eliminazione dei fenomeni religiosi popolari.

Mitologia. La poesia epica e gli incantesimi dei Finni baltici e del Mordvini hanno mantenuto gli antichi temi mitologici che legano l'origine del mondo, dei fenomeni naturali e della cultura.

L'origine del mondo. Una versione del noto mito cosmogonico si trova nell'epica finno-baltica *Maailman synty* (Origine del mondo). Un uccello gigante depone delle uova su un monticello in mezzo al mare; le uova rotolano nel mare e si rompono, diventando il sole, la luna e le stelle. Ancora più conosciuto di questo racconto è la variante finnica del ricorrente motivo del tuffatore cosmogonico. Secondo questo mito, il creatore, vagando nel mare primordiale, ordina ad un uccello acquatico, il Diavolo in forma di uccello, o al primo essere umano di immergersi nel mare per raccogliere il fango sul fondo, dal quale modella la terra. Collegati all'origine del mondo sono anche i racconti su come la luce fu liberata nel cielo. In Finlandia si conoscono due versioni del mito: in una, le luci del cielo vengono trovate nel Pohjola, l'«oscuro Nord», la dimora della malattia e della morte; nell'altra, vengono trovate nel ventre di un pesce gigante.

Tra le popolazioni finniche si trovano due miti che descrivono l'origine dell'uomo. La storia dei Finni del Volga della creazione dell'uomo fa parte della tradizione diffusasi nell'Europa orientale. Dio creò l'uomo dall'argilla e lasciò un cane senza pelo a fargli la guardia. Il Diavolo infetta l'uomo con il suo sputo, dopo aver promesso al cane un manto peloso, se gli avesse fatto raggiungere l'uomo. Un'altra storia che ricorda il mito asiatico dell'origine dell'uomo si è conservata nella poesia dei Finni careliani: un tronco d'albero affiora nel mare, si divide in due parti e ne escono due ragazzi. Nell'area finno-careliana l'eroe creatore al tempo della nascita del mondo era Väinämöinen, eroe della poesia epica. Mentre galleggia nel mare primordiale scava buche per i pesci e forma le rocce e gli scogli. La volta celeste è forgiata dal fabbro Ilmarinen, che scopre anche il ferro e, assieme a Väinämöinen, il fuoco. [vedi *ILMARINEN* e *VÄINÄMÖINEN*].

Cosmografia. Le concezioni cosmografiche delle popolazioni finniche mostrano da un lato una combinazione di credenze comuni nell'Eurasia settentrionale e dall'altro i concetti diffusi tipici delle culture alte del sud. Secondo gli Udmurti il mondo è formato da tre parti: il paradiso, dimora di Inmar, il dio del cielo; il mondo di mezzo, abitato dall'uomo; e gli Inferi, il regno della morte. Questa divisione tripartita si trova anche presso altre popolazioni finniche. Gli estremi della terra, circondati dalla volta celeste, sono spesso descritti come un cerchio. Nelle tradizioni finlandesi e saami vi sono anche segni di una teoria secondo la quale il cielo sarebbe sorretto da una colonna gigante nel centro della terra. Il cielo è attaccato al pilastro tramite un chiodo, la stella polare. I Saami avevano anche un nome per designare la stella polare che suggerisce il suo legame con la colonna cosmica. Il centro della terra era inoltre indicato dalla montagna cosmica o dall'albero cosmico.

Parte della mitologia dell'albero cosmico è anche il racconto conservato negli incantesimi finlandesi del taglio della quercia gigante. La cima della quercia copre il sole e la luna e impedisce il movimento delle nuvole. L'uomo cerca a lungo e invano di arrampicarsi sull'albero fino a quando un minuscolo uomo appare come il salvatore. I Mordvini Erzä raccontavano anche di un'enorme betulla che cresce nel centro della terra; la sua cima e la sua radice hanno ciascuna tre ramificazioni e l'albero copre il sole con le sue foglie.

L'acqua che circonda il mondo veniva descritta dai Mordvini come un vasto mare le cui acque scorrono in un abisso senza fondo. I Finni baltici collocano quest'abisso nell'estremo Nord. Secondo la tradizione mordvina, la terra, che galleggia nel mare, è sostenuta da tre pesci il cui movimento la fa tremare.

Si trovano numerose concezioni simili riguardo agli Inferi. Gli agricoltori sedentari condividevano la credenza secondo la quale il luogo di sepoltura della famiglia è il villaggio dei morti. Si pensava che qui i morti vivessero una vita simile a quella sulla terra. I Finni condividevano anche la concezione, comune tra le popolazioni di cacciatori nordici, di un remoto regno dei morti. Il fiume di Tuonela, l'oltretomba, corrisponde al fiume cosmico e divide il regno dei morti dalla dimora dei vivi. La descrizione di questo fiume come minaccioso, impetuoso e colmo d'oggetti per tormentare i peccatori porta il segno della letteratura visionaria cristiana. La maggior parte dei Saami credeva che i morti abitassero sul fondo dei laghi, ma quelli delle regioni occidentali, così come gli antichi scandinavi, ritenevano che i morti risiedessero nelle montagne.

Esseri soprannaturali. Nonostante molti ricercatori ritengano che il culto dei morti sia il più antico e l'unico fenomeno della cultura autoctona che le popolazioni finniche hanno in comune, anche molti aspetti dei vari sistemi di spiriti presentano numerose somiglianze. I diversi orientamenti scelti dai singoli gruppi furono causati dalle differenti condizioni ambientali, dall'influenza delle tradizioni religiose contigue e dalla natura e consistenza delle credenze assimilate dall'Islam e dal Cristianesimo. Nuove formazioni e successivi prestiti arricchirono il già numeroso *corpus* di spiriti e divinità. Una visione complessiva è ostacolata dalla ricchezza di nomi paralleli: esseri simili sono a volte chiamati in modo diverso nelle diverse aree dialettali. La confusione e l'unione di esseri un tempo separati oscura ulteriormente il quadro. Inoltre, quando si cominciò a registrare la tradizione, non vi erano chiari concetti riguardanti la natura di molti esseri. Un buon esempio di ciò è la lista di «divinità» dei Careliani e degli Häme (una tribù della Finlandia occidentale) presentata nella prefazione al *Salterio* di Mikael Agricola redatto nel 1551. Oltre alle divinità superiori, la lista include numerosi spiriti guardiani, spiriti dei morti e figure discendenti dai santi.

Gli dei del cielo. Il dio del cielo ha chiaramente uno *status* speciale come la più elevata e potente tra le divinità. Anche se tra i Finni del Volga una serie di divinità assistenti erano sottoposte al dio del cielo, l'originale pantheon finnico non era concepito in modo gerarchico. Etimologicamente, la gran parte dei nomi indicanti il dio del cielo deriva da parole che significano «cielo»: l'udmurto *Inmar* e il komi *Jen* hanno la stessa radice, che significa sia «cielo» sia «dio»; il finlandese *Ilmarinen*, nome del dio della tempesta e del tempo atmosferico, deriva dalla parola *ilma* «aria» o «tempo atmosferico». Il nome del dio del cielo dei Mari, *Jumo*, è etimologicamente legato all'estone *Jumal* e al finlandese *Jumala*, tutti termini derivanti da parole che in origine significavano «cielo».

Il termine mordvino indicante «il dio del cielo», *škaj pavas* o *škaj pas* ha una derivazione un po' diversa. La parola *pavas* o *pas* («dio»), di origine iranica, è stata unita al nome *škaj*, che significa «donatore di vita, creatore». Così come i Tatari che hanno abbracciato l'Islam, i Mordvini, gli Udmurti e i Mari chiamavano il dio del cielo «il grande».

L'udmurto Inmar era soprattutto un dio dell'agricoltura, come testimoniato dalle funzioni di «fecondare» e «mantenere» che gli erano attribuite e dal fatto che i sacrifici a lui rivolti venivano principalmente eseguiti nei campi. In origine il periodo del culto era la primavera. Successivamente, sotto l'influenza delle religioni contigue, Inmar fu generalizzato in un dio monoteistico legato a tutti i bisogni della vita. Uno sviluppo simile si ebbe anche tra i Finni del Volga. Secondo i Mordvini il dio del cielo aveva moglie e figli. Anche se veniva immaginato come un essere distante che vive dietro un recinto di ferro, un essere vivente veniva scelto per rappresentarlo nelle occasioni rituali. Tra i Mari si trovava anche l'idea del dio del cielo come un padre che coltiva la terra. I vari assistenti che operavano come intermediari tra Jumo e l'uomo erano di origine turco-tatara.

I Permiani e il Finni del Volga si rivolgevano al dio del cielo per i loro bisogni quotidiani. Il dio supremo era considerato generalmente il protettore della vita. Un ruolo simile era attribuito al finlandese Ukko, che è simile al dio scandinavo del tuono, Thórr. Gli attributi di Ukko sono un martello d'oro, un bastone e una spada. Ukko, considerato il dispensatore della pioggia, veniva venerato durante i riti primaverili della semina e in estate in caso di minaccia di siccità. Nella poesia magica che emerse nel Medioevo, la natura di Ukko, influenzata dal concetto di Dio cristiano, divenne quella di un dio universale, un dio supremo del cielo che veniva invocato nel caso di qualsiasi disgrazia. [Vedi *UKKO*].

Il nome saami per il dio del cielo, *Veralden Olmai* (anche *Maylmen Olmai*) è di origine scandinava. Il simbolo del suo culto era l'immagine della colonna cosmica. Maschi di renna o di altri animali erano sacrificati a Veralden Olmai per garantire che non lasciasse collassare il mondo; inoltre sacrifici per il dio venivano praticati durante le eclissi di sole o di luna.

Altre divinità della natura. Le divinità più elevate della natura sono difficili da distinguere dai numerosi spiriti della natura. Queste divinità venivano designate non solo con un nome generico che significa «un dio» ma anche con nomi che includono il concetto di «padre» e «madre», a volte usati per designare gli spiriti. Oltre al dio del cielo i Permiani e i Finni del Volga veneravano nei loro boschi sacri anche gli eminenti dei della natura. All'inizio, si praticavano sacrifici per gli spiriti della natura più potenti durante i riti delle famiglie estese o dei villaggi, mentre gli spiriti minori erano pacificati in privato, nell'area della loro sfera di potere.

Le concezioni delle divinità della natura sono vaghe e se da un lato i fenomeni naturali erano venerati come tali, dall'altro erano a volte considerati come esseri che svolgono anche funzioni personali. Gli dei della natura in origine erano probabilmente fenomeni naturali concepiti come esseri animati, anche se molti di loro si svilupparono in un periodo più tardo; per esempio, a seguito dell'assimilazione delle credenze delle grandi religioni del mondo, gli dei della natura divennero esseri divini capaci di differenziarsi dagli elementi naturali originali.

I Mordvini e i Mari veneravano come divinità i fenomeni naturali quali il sole, la luna, il tuono, il fulmine e le nuvole. La Madre Terra, la più importante tra le divinità naturali, era molto importante per i Permiani e i Finni del Volga. I Mordvini affermavano: «Prima ci inchiniamo al dio del cielo, poi alla Madre Terra». Anche gli Udmurti veneravano il dio o il donatore della terra durante il culto dedicato al dio del cielo. L'unione tra Inmar e il donatore della terra rappresenta uno sviluppo successivo. Il concetto di una coppia divina composta dal dio del cielo e dalla Madre Terra, uno produttore e l'altra donatrice di vita, ha le sue radici nelle religioni del Vicino Oriente antico.

Il dio supremo dei Saami ha caratteristiche comuni con le divinità dei popoli scandinavi e degli Urali orientali. Nelle regioni occidentali il nome del dio del tuono, *Horagalles*, ricorda quello del dio del tuono scandinavo, *Þórr* (*Thórr*). Il nome del dio del tuono dei Saami orientali, *Tiermes*, ha la stessa origine etimologica di *Torem*, il nome del dio del cielo presso i Mansi. Gli dei della natura dei Finni baltici sono per la gran parte diventati oscuri, amalgamati al culto dei santi e dei vari spiriti guardiani.

Gli spiriti guardiani. La tradizione religiosa tra le popolazioni finniche include un ampio numero di spiriti che governano un particolare luogo o fenomeno. Questi spiriti governano gli elementi naturali (come il fuoco o il vento), le aree naturali (la foresta o l'acqua) e vari ambienti culturali (le abitazioni, le stalle del bestiame, e così via); gli esseri umani vengono a contatto con tali spiriti entrando nella loro sfera d'azione.

Le differenze tra i diversi spiriti non sono molto chiare. I Mari, per esempio, veneravano sia una Madre Acqua (Wüt-awa), che si può incontrare ovunque ci sia un po' d'acqua, sia uno spirito dell'acqua di fattezze umane che abita le acque profonde. Allo stesso modo, la Madre Acqua dei Mordvini (Ved-ava), spirito generale dell'acqua, riflette il concetto di una natura animata dell'acqua. Oltre alla Madre Acqua, i Mordvini avevano spiriti locali dei laghi e dei fiumi.

La natura della tradizione degli spiriti guardiani varia significativamente a seconda dei fattori ecologici. Di conseguenza gli spiriti dei Saami erano innanzitutto guardiani della natura. Oltre agli spiriti della natura e degli elementi, erano venerati anche gli spiriti guardiani delle specie animali. Questo tipo di Signore degli animali si trovava anche nelle regioni orientali e settentrionali della Finlandia, dove la caccia era un'importante occupazione secondaria. Tra i Finni, il protettore generale della caccia era Tapio, lo spirito guardiano della foresta. Gli spiriti associati alle costruzioni e agli ambienti culturali assumevano varie forme soprattutto nei villaggi di agricoltori sedentari dei Finni del Volga, degli Udmurti e dei Finni baltici del Sud.

Al livello più arcaico vi sono credenze che circondano gli spiriti della natura. A volte questi spiriti assumono forme umane. I Mari, per esempio, concepivano sia gli spiriti della foresta sia gli spiriti dell'acqua in forma umana. Una caratteristica tipica è, tuttavia, il fatto che la loro forma varia. Agli spiriti della natura gli uomini sono indifferenti ed essi entrano in azione solo quando disturbati.

Anche gli spiriti degli ambienti culturali, come la casa, la stalla, la scuderia, il fienile e la sauna sono spesso rappresentati con sembianze umane. Anche se alcuni spiriti hanno un nome proprio, sono spesso chiamati con un nome composto, come gli spiriti della natura. La prima parte del nome si riferisce alla sfera o dominio dello spirito, la seconda è una parola onorifica generalmente attribuita a uno spirito: *madre*, *padre*, *anziano*, *signore*, *padrona*, *guardiano*. La tradizione degli spiriti della famiglia è connessa al culto dei morti in quanto alcuni precedenti membri della famiglia possono diventare spiriti domestici. Guardiani del loro regno, gli spiriti degli ambienti culturali vigilano sopra le relazioni sociali, il comportamento umano e il benessere dei loro padroni.

Antenati. Le credenze dei Permiani, dei Finni del Volga e dei Finni baltici dell'Est riguardanti la morte hanno molto in comune. I morti venivano sepolti in tombe familiari, dove i nuovi arrivati venivano ricevuti da coloro che si trovavano già lì. La famiglia era un'entità composta sia dai membri in vita sia da quelli morti. Anche se i morti erano temuti, la loro cura era vitale per il benessere dei membri in vita della famiglia. Due fattori erano enfatizzati riguardo al trattamento dei morti: assistere il morto nel suo congiungersi con la comunità degli antenati compiendo i riti adeguati e pacificare gli antenati della famiglia per mezzo di una costante rimembranza.

Si credeva che l'anima del defunto rimanesse nella casa per qualche tempo dopo la morte; secondo gli Udmurti questo periodo durava quaranta giorni. Pertanto i riti compiuti tra il momento della morte e la sepoltura erano caratterizzati da misure atte a onorare il defunto per assicurarsi che non si fosse offeso. Ciò significava, per esempio, stare all'erta dalla notte in cui la morte era avvenuta, evitare di pronunciare il nome del defunto, cantare lamentazioni, e così via. Durante le cerimonie funerarie, il morto veniva trasferito nella comunità degli antenati adeguatamente equipaggiato sia spiritualmente sia materialmente. La quantità di vestiti, cibo e utensili che venivano riposti nella tomba era variabile. L'idea di base era tuttavia di assicurare al defunto la possibilità di vivere nell'altro mondo una vi-

ta simile a quella che aveva vissuto in terra. Gli Udmurti, i Mari e gli Ingriani collocavano gli oggetti preferiti della persona defunta nella tomba pronunciando questa formula: «Questa è la tua parte, è tutto ciò che avrai». Anche se il defunto poteva portare con sé alcuni dei suoi beni, doveva lasciare pace e prosperità ai parenti che rimanevano. La stessa idea sottostà ai sacrifici animali compiuti vicino alla tomba. Vi erano riti, legati al rientro dalla tomba, il cui fine era di impedire il ritorno del defunto, quali cancellare le impronte, spargere le ceneri, e cosi via.

Cerimonie commemorative erano tenute sia per gli antenati scomparsi di recente sia in onore di tutti gli antenati della famiglia. Venivano visitati i cimiteri e a casa venivano preparati banchetti per i defunti. Gli Udmurti e i Finni del Volga sceglievano un rappresentante dei defunti da assistere con cerimonie in commemorazione della sua morte, e in tale occasione il morto avrebbe potuto parlare della sua vita nell'aldilà.

Banchetti commemorativi in onore di tutti gli antenati della famiglia venivano celebrati ogni anno. Come i Russi, i Careliani tenevano queste celebrazioni in primavera e autunno, ma le cerimonie di questi ultimi erano diverse da quelle russe. Al cimitero, tutti gli antenati erano chiamati per nome per partecipare al banchetto preparato in anticipo e nel quale ogni antenato aveva un posto designato. Nella Finlandia occidentale in autunno si teneva Kekri (o Köyri), una festa in onore degli antenati. Banchettare con i defunti e portarli alla sauna era parte delle celebrazioni.

Se il defunto non fosse stato accompagnato nella dimora degli antenati della famiglia avrebbe disturbato i familiari viventi. In Finlandia, un certo numero di fantasmi era conosciuto con un nome proprio. Alcuni nomi (per esempio Ihtiriekko) indicano che si credeva che l'anima del defunto, in forma di uccello, tormentasse i viventi.

Culti. La natura dei culti varia notevolmente a seconda delle condizioni di vita e delle occupazioni delle diverse popolazioni. La sua vitalità dipende da quanto era forte ciascuna cultura all'interno della sfera d'influenza delle grandi religioni del mondo.

I boschetti sacri. I Permiani, i Finni del Volga e i Finni baltici avevano boschetti sacri indicati da uno o più alberi che rappresentavano il punto di incontro per culti comunitari più ampi. Anche una sorgente o una pietra particolare potevano simboleggiare un luogo di culto.

Boschetti sacri che funzionavano come punti d'incontro per gruppi più ampi dediti a sacrifici svanirono dalla Finlandia occidentale subito dopo l'introduzione del Cristianesimo. Nel 1229 Papa Gregorio IX emise una bolla che dava diritto alla Chiesa di impadronirsi e distruggere i boschetti *hiisi* dei Finni. Nella Finlandia orientale, i pastori luterani stavano ancora distruggendo boschi che erano stati usati come luoghi sacrificali nel XVIII secolo. I soli luoghi di culto prestabiliti che rimasero in vita più a lungo dei boschetti della Finlandia interna furono quelli conosciuti solo da famiglie particolari. Man mano che s'inoltravano nella foresta e liberavano terre per l'agricoltura, le famiglie di agricoltori trovavano i loro luoghi di culto vicino alle loro abitazioni. Regali per i defunti e per i diversi spiriti erano portati ai piedi degli alberi sacrificali in giorni speciali. Reminiscenza delle singole pietre sacrificali dei contadini della foresta erano i *seita* dei Saami, che potevano essere o pietre naturali o tronchi cavi di alberi. Essi erano solitamente situati nel terreno di caccia o lungo il percorso delle renne.

I Careliani, gli Ingriani e i Voti mantennero i siti sacrificali comunitari recintati più a lungo dei Finni e degli Estoni, cioè fino all'inizio del XX secolo, perché la Chiesa ortodossa adattò le antiche feste sacrificali al culto dei santi. Ogni sacrificio veniva compiuto nel giorno di Ognissanti nel giardino attorno alla cappella ortodossa e diversi boschetti erano dedicati a intenti cristiani. Vi erano due tipi di boschetti sacrificali tra gli Udmurti: i *lud*, che erano il luogo per le feste sacrificali principali della famiglia, e i boschetti collettivi, appartenenti a un gruppo officiante il sacrificio (*mer*) che comprendeva una tribù o alcune famiglie di un villaggio. Entrambi i tipi si trovavano nella foresta. Vi era un'unica entrata nel *lud* tribale; a volte vi era una piccola costruzione all'interno. Il padrone del *lud*, uno spaventoso spirito in abiti tatari, era venerato nel *lud* familiare. Ma nei luoghi di culto più spaziosi nel villaggio principale, Inmar e i vari dei e spiriti della natura erano più affabili.

Il boschetto chiuso, *keremet*, dei Mordvini e dei Mari ricordava il *lud* degli Udmurti. Come il padrone del *lud*, il *keremet* era venerato con il nome *sultan* o *saltan*. Come il culto degli eroi tra gli Udmurti e i Finni del Volga (per esempio, Mardan, il fondatore di undici villaggi udmurti; T'ušta'n, il principe eroe dei Mordvini, e il Vecchio del Monte Nemda, l'anziano capo miliare dei Mari), il culto del *keremet* ha probabilmente un'influenza turco-tatara. I Mari hanno anche boschetti dedicati a Jumo, ai suoi assistenti e agli dei della natura. Tra i Mordvini, i grandi boschetti chiusi cominciarono a scomparire prima che tra i Mari. I luoghi di culto erano collocati in gole o in sacche di foresta vicino al villaggio e in molti villaggi erano indicati da una sorgente.

Santuari domestici. Nella regione russo-ortodossa dei Finni baltici il centro del culto domestico era l'angolo posteriore dell'abitazione. Su una mensola in quest'angolo erano collocate immagini di santi. La mensola

tro le icone dei Careliani deriva dalla stessa fonte del *kuala* degli Udmurti e del *kudo* dei Mari.

Il *kuala* degli Udmurti era una semplice baita di legno usata come ripostiglio. Nel centro vi era un braciere circondato da pietre e sul muro di fondo, ad altezza d'uomo, vi era una mensola su cui erano riposte le offerte sacrificali e, a volte, una scatola sacrificale in fibra di tiglio. Il *voršud*, che era legato al benefattore della famiglia, era una scatola sacrificale che il figlio riceveva nella casa del padre nel corso di un rito speciale. Secondo le fonti antiche il *voršud* conteneva anticamente statuette in argilla o in legno che venivano adorate. Si pensa che le statuette contenute nella scatola sacrificale fossero immagini degli spiriti domestici. Gli stretti legami di sangue del culto del *kuala* e certe caratteristiche che ricordano il culto degli antenati suggeriscono che gli spiriti guardiani della casa erano in origine importanti figure familiari.

Il centro del culto del *kudo* dei Cheremi era una semplice costruzione simile al *kuala* degli Udmurti. Si sa inoltre che statuette di legno erano contenute in una piccola scatola posta su una mensola d'angolo nel *kudo*. Scatole sacrificali e oggetti di culto sono stati documentati anche tra le popolazioni balto-finniche.

Pratiche di culto. Un considerevole numero di riti e cerimonie veniva celebrato annualmente in tutte le popolazioni finniche. Le grandi feste sacrificali in onore del dio del cielo e delle altre divinità della natura furono mantenute, tuttavia, solo tra gli Udmurti e i Cheremi che non erano stati battezzati e che avevano numerosi boschetti sacri comuni a diversi villaggi.

Vi sono numerose descrizioni delle grandi feste sacrificali tra gli Udmurti nella regione del Viatka nel XIX secolo. Dopo che i semi erano stati piantati in primavera, uomini e donne provenienti da una quindicina di villaggi si riunivano per compiere sacrifici a Inmar e alle divinità della terra. Durante le feste, che duravano parecchi giorni, un puledro era sacrificato a Inmar per garantire un buon raccolto; inoltre, un bue era sacrificato al dio della terra, un vitello bianco era sacrificato al dio del grano, e del pollame era sacrificato agli altri esseri. Cigni sacri erano liberati per portare a Inmar il messaggio delle celebrazioni. Le grandi feste sacrificali comuni a numerosi villaggi dei Mari si dividevano in due categorie, a seconda della direzione del culto. Vi erano boschetti separati per culti che si rivolgevano «verso l'alto» al dio del cielo e a certe divinità della natura, mentre i culti diretti «verso il basso», alle divinità della terra, si svolgevano in altri luoghi di culto.

I grandi gruppi sacrificali dei Mordvini scomparvero presto. Feste comuni a più villaggi si svolgevano secondo il calendario ortodosso. Probabilmente d'origine antica erano i sacrifici di pecore e buoi compiuti verso Pasqua e Pentecoste, quando veniva chiesto sia al dio del cielo sia ai santi ortodossi protezione e tempo favorevole. La tradizione cultuale tra i Mordvini include inoltre una serie di riti d'origine russa, come la festa di Bratšina, organizzata dalle famiglie nella casa, dove il simbolo del culto di gruppo, una grossa candela di cera, era conservato. Il Baba-ozks («offerta delle donne») era una festa per le donne sposate, durante la quale le donne pregavano per la salute e la buona fortuna e offrivano nettare e zuppa alla «madre degli dei».

Le cerimonie compiute dai Finni baltici per favorire l'agricoltura e l'allevamento erano, come quelle dei Mordvini, legate al culto dei santi e alle festività del calendario cristiano. Tuttavia, fino al XIX secolo si hanno documentazioni nella Finlandia interna di una festa della birra (Ukon Vakat) durante la quale veniva richiesto al dio del tuono di inviare la pioggia per far crescere le piante coltivate. Secondo testimonianze del XVI secolo, questa festa poteva includere riti sessuali per aumentare la fertilità.

La tradizione più arcaica delle feste della caccia è rappresentata dalle cerimonie dell'orso dei Finni e dei Saami. Vi sono dei corrispettivi anche nella Siberia e nell'America settentrionali. I rituali che riguardano l'uccisione dell'orso e la festa ad essa collegata sono connessi al mito che rivela le origini dell'orso e che si trovava anche tra gli Ugri dell'Ob. Un'antica forma di cerimonialismo animale è la conservazione delle ossa dell'orso e il fissare il suo teschio a un albero di pino che appartiene al protettore degli orsi. Il fine del restituire le ossa e l'anima in esse racchiusa era quello di assicurare la continuazione della specie.

Nella sfera del Cristianesimo ortodosso, i riti di passaggio della vita umana osservavano in parte i modelli tradizionali e in parte venivano compiuti dalla Chiesa. Fino al XX secolo, i riti praticati per risolvere diverse crisi, casi di furto, per sconfiggere le malattie e così via erano di competenza degli esperti della religione popolare, i veggenti.

Le autorità cultuali. Solo i Saami mantennero l'antica tradizione sciamanica delle popolazioni finniche. Tra gli altri gruppi, lo specialista nella religione autoctona era il veggente, il quale oltre a incantesimi e divinazioni adottava tecniche estatiche. Sebbene il veggente fosse solitamente un uomo, anche una donna poteva possedere le necessarie abilità. Ad eccezione dei Mordvini, tuttavia, il praticare sacrifici e recitare preghiere era soprattutto un'attività maschile. La responsabilità di osservare le celebrazioni annuali nella casa e in famiglia era del capofamiglia. Alcune persone che avevano familiarità con la cerimonia operavano come sacerdoti durante i grandi culti comunitari. I sacerdoti sacrificali in occasione delle grandi cerimonie degli Udmurti e dei

Mari erano spesso scelti da un veggente. Il ruolo di guardia del *kuala*, del *lud* e di altri luoghi di culto simili veniva o tramandato all'interno della famiglia o assegnato seguendo il consiglio del veggente. Coloro che avevano la più alta conoscenza della tradizione avrebbero cantato lamentazioni e operato come maestri di cerimonia durante i matrimoni. Oltre all'essere veggente, il cantare lamentazioni e l'agire come psicopompo, cioè accompagnare il defunto nell'altro mondo, era il ruolo pubblico più importante delle donne.

Cambiamento culturale. La religione popolare primitiva scomparve rapidamente tra la gran parte delle popolazioni finniche all'inizio del XX secolo. Il vero punto di svolta nella regione balto-finnica fu la Seconda guerra mondiale, prima della quale era possibile raccogliere materiale su molti aspetti della religione autoctona. I rapidi processi di cambiamento culturale che hanno avuto luogo tra le piccole popolazioni finniche in Unione Sovietica hanno eliminato il sistema religioso tradizionale. I tipi di credenze popolari che sono sopravvissuti più a lungo in Finlandia sono la tradizione dei veggenti e la credenza negli spiriti dei morti.

[Vedi *UGRO-FINNI, RELIGIONI DEGLI*, *Panoramica generale*; *MARI E MORDVINI, RELIGIONE DEI*; *SAAMI, RELIGIONE DEI*].

BIBLIOGRAFIA

Il più antico trattato generale sulle religioni finniche è J. Krohn, *Suomen suvun pakanallinen jumalanpalvelus*, Helsinki, 1894. Il merito dell'opera risiede nella lista di antiche fonti russe incluse nella bibliografia. Più affidabile e parzialmente basato sul lavoro sul campo dell'autore è il trattato sulla mitologia degli Ugro-finni U. Holmberg, *Finno-Ugric, Siberian*, Boston 1927 (The Mythology of All Races, 4). Trattati generali più recenti comprendono I. Paulson, *Die Religionen der finnischen Völker*, in I. Paulson, Å. Hultkrantz e K. Jettmar (curr.), *Die Religionen Nordeurasiens und der amerikanischen Arktis*, Stuttgart 1962, pp. 145-303 e L. Honko, *Religionen der finnisch-ugrischen Völker*, in J.P. Asmussen e J. Laessøe, *Handbuch der Religionsgeschichte*, I, Göttingen 1971, pp. 173-224. Entrambi contengono una bibliografia selezionata delle principali monografie. Durante i primi decenni del XX secolo ricercatori finlandesi e ungheresi compirono viaggi tra i Permiani e i Finni del Volga. Descrizioni riguardanti la religione popolare degli Ziriani (Komi), dei Votiachi (Udmurti), dei Mordvini e dei Cheremi (Mari), così come testi della poesia popolare, sono stati pubblicati in numerosi volumi della collana «Mémoires de la Société Finno-Ougrienne», Helsinki 1890-. Un'importante raccolta di materiale è contenuta anche in Ö. Beke, *Tscheremissische Texte zur Religion und Volkskunde*, Oslo 1931 (Oslo Etnografiske Museum, Bulletin 4).

Lo studio più importante sulla religione dei Permiani è U. Holmberg (Harva dal 1928), *Permalaisten uskonto*, Porvoo 1914, anche se si concentra quasi interamente sulla religione dei Votiachi (Udmurti). Ricerche sul campo furono condotte tra i Votiachi anche da Albert Hämäläinen e riportate in A. Hämäläinen, *Der vorsud-mudor Kult der Wotjaken*, in «Eurasia Septentrionalis Antiqua», 6 (1961). Tra gli articoli sulla religione degli Ziriani (Komi) il più degno di nota è D.R. Fuch, *Beiträge zur Kenntnis des Volksglaubens der Syrjänen*, in « Finnish-ugrische Forschungen», 16 (1923-1924), pp. 237-74.

Le principali monografie sui popoli del Volga sono U. Holmberg, *Die Religion der Tscheremissen*, Helsinki 1926 (Folklore Fellows Communications, 61) e U. Harva, *Die Religiösen Vorstellungen der Mordwinen*, Helsinki 1952 (Folklore Fellows Communications, 142). Il testo sulla religione dei Cheremi (Mari) contiene una descrizione dei riti osservati dall'autore e fotografie autentiche delle feste sacrificali.

L'ampia bibliografia sulla religione popolare dei Finni include il trattato generale U. Harva, *Suomalaisten muinaisusko*, Porvoo 1948 e il sistematico resoconto sulla mitologia finnica L. Honko. *Finnische Mythologie*, in H.W. Haussig (cur.), *Wörterbuch der Mythologie*, II, *Götter und Mythen im alten Europa*, Stuttgart 1973, pp. 261-371. M. Haavio, *Väinämöinen, Eternal Sage*, H. Goldthwait-Väänänan (trad.), Helsinki 1952 (Folklore Fellows Communications, 144), si occupa di temi mitici centrali e M. Haavio, *Heilige Haine in Ingermanland*, Helsinki 1963 (Folklore Fellows Communications, 189), esamina i boschetti sacri dei Finni baltici e i culti ad essi collegati. Il lavoro più importante sulla tradizione degli spiriti guardiani tra i Finni baltici è L. Honko, *Geisterglaube in Ingermanland*, Helsinki 1962 (Folklore Fellows Communications, 185).

La mitologia e la religione popolare estone viene trattata in M.J. Eisen, *Estnische Mythologie*, Leipzig, 1925 e O. Loorits. *Grundzüge des estnischen Volksglaubens*, I-III, Lund 1949-1960 (Skrifter utgivna av Kungliga Gustav Adolf Akademien för Folklivsforskning, 18). Loorits ha anche pubblicato un importante trattato sulla religione popolare dei Livoniani: O. Loorits, *Liivi rahva usund*, I-III, Tartu, 1926-1928.

Una descrizione generale della religione dei Lapponi (Saami) si trova in U. Holmberg, *Lappalaisten uskonto*, Porvoo 1915 e T.I. Itkonen, *Heidnische Religion und späterer Aberglaube bei den finnischen Lappen*, Helsinki 1946 (Mémoires de la Société Finno-Ougrienne, 87).

Tra i lavori principali sulla ricerca comparativa riguardante le caratteristiche peculiari della religione si trovano U. Holmberg. *Der Baum des Lebens*, Helsinki 1923 (Annales Academiae Scientiarum Fennicae, ser. B, vol. 16, n. 3); I. Paulson, *Die primitiven Seelenvorstellungen der nordeurasischen Völker*, Stockholm 1958 (Statens etnografiska museum. Monograph series, 5); e G. Ränk. *Die heilige Hinterecke im Hauskult der Völker Nordosteuropas und Nordasiens*, Helsinki 1949 (Folklore Fellows Communications, 137).

[Aggiornamenti bibliografici: O. Alho et al. (curr.), *Finland A Cultural Encyclopedia*, Helsinki 1997 (Finnish Literature Society edtions, 684); M. Haavio, *Essais folkloriques*, L. Honko (cur.), Porvoo 1959 (Studia Fennica, 8); M. Haavio, *Suomalainen mytologia*, Porvoo 1967; M. Haavio, *Mitologia finska*, Warszawa 1979; M. Kuusi, K. Bosley e M. Branch (curr.), *Finnish Folk Poetry. Epic. An Anthology in Finnish and English*, Helsinki 1977; L.L. Laestadius, *Fragments of Lappish Mythology*, J. Pentikäinen (cur.), Beaverton 2002; F.J. Oinas, *Studies in Finnic Folklore*.

...age to the Kalevala*, Mänttä 1985 (Suomalaisen Kirjallisuu-... Seuran toimituksia, 387); J. Pentikäinen, *Oral Repertoire ... World View. An Anthropological Study of Marina Takalo's Li-... History*, Helsinki 1978 (Folklore Fellows Communications, ... J. Pentikäinen, *Kalevala Mythology*, Ritva Poom (ed. e ...). Bloomington/Ind. 1989, 2ª ed. 1999; J. Pentikäinen, ...*ern Ethnography. On the Foundations of a New Paradigm*, ... H. Pesonen et al. (curr.), *Styles and Positions. Ethnographic ...ectives in Comparative Religion*, Helsinki 2002; A. Vilkuna, ... *Verhalten der Finnen in «heiligen» (pyhä) Situationen*, Hel-... 1956 (Folklore Fellows Communications, 164)].

ANNA-LEENA SIIKALA

FOMHOIRE. In tutto il folclore e la mitologia irlan-...se, i Fomhoire sono descritti come una razza di spiri-... demoniaci. Da un lato, essi si fondono con i demoni ...siani, e, dall'altro, con gli invasori scandinavi che ...pressero e saccheggiarono l'Irlanda medievale. Ven-...no costantemente rappresentati come orribili esseri ...efici, deformi, oscuri e diabolici. Il loro tratto speci-...co è quello di possedere elementi singoli: essi hanno ... solo occhio, un solo braccio e una sola gamba. Que-... tratto di bruttezza fisica è stato accentuato nella tra-...ssione cristiana delle leggende.

Il testo principale riguardante i Fomhoire è il lungo ...cconto *La seconda battaglia di Magh Tuiredh*, che nar-... la loro sconfitta e l'espulsione dall'Irlanda ad opera ... Tuatha Dé Danann. Il problema dei Fomhoire non ... tuttavia risolto con la loro sconfitta, perché di fatto ...no spiriti intimamente connessi con la terra d'Irlan-... non hanno bisogno di arrivare o di prenderne pos-...sesso.

Con i Tuatha Dé Danann, i Fomhoire hanno forti ...coli, genealogici, familiari e politici, che mostrano ... origine comune. Questa origine è evidente nel nome ... loro comune antenato fomoriano: *Delbaeth* («forma ...distinta»), una delle rarissime espressioni indigene ...iche per il caos originario. Le due figure centrali ...lla lotta tra questi gruppi hanno ascendenze in en-...mbi i campi: Bres, il malvagio re provvisorio dei ...atha Dé Danann, è figlio di Eriu, una sorella dei ...atha Dé Danann, e del fomoriano Delbaeth; e Lugh, ... principale del pantheon irlandese e capo dei Tuatha Dé Danann, è anch'egli di ascendenza mista. Suo non-... era il gigante Balar, che Lugh uccide, liberando l'Ir-...nda dall'oppressione dei Fomhoire.

Il nome *Fomhoire* è stato solitamente interpretato in ... modi diversi: come un composto di *fo* («sotto») e ...*moire* («mare»), oppure in relazione alla radice *mor* («incubo»). Ma sebbene esprimano caratteristiche dei Fomhoire, queste etimologie non sono accurate. Esse ...non prendono in considerazione l'alternarsi di *b* e *m*, frequente nell'irlandese come in tutte le lingue celtiche, un'alternanza resa fin da subito più frequente dall'aspirazione di entrambe queste consonanti quando si trovano in una posizione interna. *Fomhoire* è una forma alternativa di *fobhar* («spirito, spettro») ed è indubbiamente un nome recente, influenzato dal Cristianesimo, per un concetto mitico molto arcaico collegato ai vedici *deva* e *asura*.

BIBLIOGRAFIA

Per maggiori informazioni, cfr. Ch.-J. Guyonvarc'h e Françoise Le Roux, *Textes mythologiques irlandais*, I, Rennes 1980.

[Aggiornamenti bibliografici:

Elizabeth A. Gray (ed. e trad.), *Cath Maige Tuired. The second Battle of Mag Tuired*, London 1982 (Irish Texts Society, 52). Fornisce testo e traduzione, contiene un ampio indice dei riferimenti ai Tuatha Dé Danann e ai Fomhoire nella letteratura irlandese del primo e del tardo Medioevo.

P. Mac Cana, *Celtic Mythology*, Feltham 1970, 2ª ed. riv. 1983. Una breve, dettagliata e autorevole indagine, riccamente illustrata da fotografie di oggetti rappresentativi della cultura materiale celtica, che include capitoli sui Tuatha Dé Danann e sulla tradizione eroica irlandese.

Máire MacNeill, *The Festival of Lughnasa*, Oxford 1962, 2ª ed. Dublin 1982. Fornisce un'ampia analisi delle fonti letterarie e delle usanze popolari riconducibili a Lugh e Balar.

A. Rees e B. Rees, *Celtic Heritage*, London 1961 (trad. it. *L'eredità celtica. Antiche tradizioni d'Irlanda e del Galles*, Roma 2000). Di vasta portata e in anticipo sui tempi, quest'opera studia la tradizione mitologica irlandese facendo riferimento al lavoro di Georges Dumézil, con note esaustive che rimandano sia a studi specialistici sia a lavori più generali].

FRANÇOISE LE ROUX e CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

FREYJA, figlia di Njǫrðr, e sorella di Freyr, è la principale dea germanica della stirpe dei Vanir. Nacque nella terra dei Vanir di Njǫrðr e della sua anonima sorella-moglie. Non esiste una narrazione che spieghi esplicitamente in quale modo giunse nel mondo degli Æsir, ma probabilmente entrò ad Ásgarðr nei panni della veggente Gullveig (stanze 21-22 del *Vǫluspá*), il cui profilo è particolarmente affine al personaggio di Freyja, dal momento che fu la stessa Freyja a insegnare agli Æsir la magia (*seiðr*) ed è nota per la sua cupidigia, specie per quel che concerne i gioielli. Freyja è la dea che gli uomini invocano per risolvere questioni amorose, e interviene infatti spesso a questo scopo. È la moglie di Óðr, una divinità piuttosto oscura, il cui nome deriva dalla stessa radice di *Óðinn* (germanico, **wōð-*, che significa presumibilmente «attività mentale ispirata»). Secondo Snorri Sturluson (*Gylfaginning* 35), Freyja dà a Óðr una figlia, Hnoss

(«gioiello»), benché il matrimonio non fosse a quanto sembra felice. Óðr si assentava spesso in lunghi viaggi e Freyja, in sua assenza, piangeva lacrime di «oro rosso». Partì anche per cercarlo ed errò in molte terre assumendo vari nomi. Si dice che fosse dignitosa quanto Frigg, la moglie di Odino, e Snorri Sturluson sostiene (con un corretto nesso etimologico) che le grandi dame scandinave sono chiamate *fróvor* (plurale dell'antico norrreno *frú[a]*) in riferimento al suo nome (*Gylfaginning* 24).

La personalità di Freyja è complessa: di lei si dice che le piaceva la «poesia d'amore», ma il termine in antico norreno *mansǫngr* presente nel testo di Snorri si riferisce a un genere erotico proibito in Islanda sotto pena di *skóggangr* («esilio nei boschi»; Ström, 1975, p. 151). La sua lascivia è spesso sottolineata, non solo da Loki, che l'accusa di essere incestuosa ed estremamente promiscua (stanze 30 e 32 del *Lokasenna*), ma anche in altri contesti, come nello *Hyndluljóð* (stanze 30-31), dove si dice che «passava tutta la notte in calore come [la capra] Heiðrún». Anche la sua infedeltà al marito è messa bene in chiaro: «Sotto il suo grembiule anche altri si sono infilati» (Hollander, 1962, p. 135). Un racconto dal titolo *Sǫrlaþáttr*, contenuto nel *Flateyjarbók* della fine del XIII secolo, narra come fosse andata a letto con quattro nani per farsi dare la famosa collana Brísingamen che essi avevano forgiato. Tale comportamento è, tuttavia, consono alla personalità di una dea della fertilità. L'associazione di Freyja con il gatto nella tarda tradizione norrena – il suo carro è trainato da gatti – è un altro accenno alla sua lussuria, dal momento che il gatto era considerato dai Norreni uno degli animali più lascivi. Nel caso di Freyja, il felino è l'equivalente dei leoni e delle pantere associate alle antiche dee della fertilità del Vicino Oriente, come la Dea Syria o Cibele.

Freyja spesso figura quale pegno nelle ambigue negoziazioni tra gli Æsir e i giganti: quando il gigante Þrymr s'impossessa del martello di Thórr, Mjǫllnir, gli Æsir sono pronti a scambiarlo con Freyja, ma al fermo rifiuto di lei, sarà Thórr, travestito da Freyja, a recuperare Mjǫllnir. Nell'episodio del costruttore di Ásgarðr, gli Æsir accettano di cedergli Freyja, insieme con il sole e la luna, a patto che l'«impresario» completi il lavoro entro il solstizio d'estate (*Gylfaginning* 42), mentre nel *Vǫluspá* (stanza 25) sembra invece che la dea sia già stata ceduta al gigante. Miti come questi, tuttavia, sono carichi di significati simbolici: è chiaro che lo scopo del gigante è, in questo caso, gettare il mondo nel freddo e nella tenebra eterni, così come i *hrímþursar* («giganti di ghiaccio») minacciano sempre eterno inverno, sterilità e tenebra, tutto ciò che gli abitanti del Nord temono costantemente.

Freyja ha molti tratti in comune con il fratello Freyr: anch'ella cavalca un cinghiale, che si chiama Hildisvíni («maiale da battaglia»), dalle setole d'oro lucente, fatto apposta per lei dai nani. I maiali sono sacri sia alla dea sia al fratello, e Freyja è anche soprannominata Sýr («scrofa»), la cui forma talvolta assume.

Il culto di Freyja era ampiamente diffuso in Scandinavia, secondo la testimonianza dei nomi di luogo nordici, sebbene non sia sempre facile determinare se i toponimi si riferiscano a Freyr o a Freyja (de Vries, 1957, pp. 308-10). La maggior concentrazione di tali toponimi sembra aversi lungo la costa occidentale della Norvegia e nello Uppland svedese, e il nome della divinità è connesso a termini che significano «lago», «boschetto» e «collina», ma anche «campo» o «prato» o, più nello specifico, «santuario».

Freyja è nota anche sotto altri nomi come *Hǫrn*, un termine che ricorre spesso nella metrica scaldica all'interno delle *kenningar* (singolare, *kenning*), ossia delle metafore poetiche, per «donna» e che era collegato all'antico norreno *hǫrr* («lino» o «tessuto di lino»); esso compare anche in alcuni toponimi e si riferisce al culto della dea come divinità del raccolto del lino nella Svezia orientale (de Vries, 1957, p. 331). Con il nome Mardǫll ella compare nelle *kenningar* per «oro», ad esempio in *Mardallar tár* («lacrime di Mardǫll»), mentre il nome Gefn, derivato dal verbo *gefa* («dare»), si riferisce al concetto della dea della fertilità come generosa dispensatrice di ricchezza, beni e benessere. Quest'ultima accezione è testimoniata anche dal nome della Matrona Gabia, o Dea Garmangabis, di epoca romana ritrovata in Renania. Freyja è stata perciò connessa con la figura di Gefjun che aveva distaccato, arandola con l'aiuto dei suoi quattro figli, l'isola di Sjælland dal continente svedese (*Gylfaginning* 1). Tra Freyja e Gefjun vi sono in effetti alcuni parallelismi rilevanti, come suggerisce il riferimento di Loki (stanza 20 del *Lokasenna*) alla riuscita impresa di Gefjun di sedurre un «giovane dai bei capelli» (forse Heimdallr) che le diede una collana (probabilmente Brísingamen) in cambio dei suoi favori. Sebbene la letteratura eddica le consideri due divinità separate, è assai probabile che Gefjun non sia altro che un'incarnazione locale dell'onnipresente dea della fertilità. Un'altra possibile ipostasi di Freyja è la bella Menglǫð (letteralmente, «felice della sua collana»), che vive in compagnia di nove fanciulle dai nomi salutiferi in cima al Lyfjaberg (il «monte dalle [magiche] erbe curative») circondato da un muro di fiamme guizzanti (de Vries, 1957, pp. 328-29; vedi le stanze 31-38 del *Fjǫlsvinnsmál*).

BIBLIOGRAFIA

L.M. Hollander (cur. e trad.), *The Poetic Edda*, 2ª ed. riv. e ampl. Austin 1962.

Anne Holtsmark e J. Helgason (curr.), *Snorri Sturluson. Edda*

Gylfaginning og prosafortellingene av Skáldskaparmál, København 1950.

E. O. G. Turville-Petre, *Myth and Religion of the North. The Religion of Ancient Scandinavia*, London 1964 (trad. it. *Religioni e miti del Nord*, Milano 1964).

J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, II, *Die Götter, Vorstellungen über den Kosmos. Der Untergang des Heidentums*, 2ª ed. Berlin 1957.

Aggiornamenti bibliografici:

J. Lindow, *Scandinavian Mythology. An Annotated Bibliography*, New York 1988.

J. Lindow, *Handbook of Norse Mythology*, Santa Barbara/Cal. 2001.

Ph. Pulsiano (cur.), *Medieval Scandinavia. An Encyclopedia*, New York 1993.

Margaret Clunies Ross, *Prolonged Echoes. Old Norse Myths in Medieval Northern Society*, I, *The Myths*, Odense, 1994.

Elizabeth Ashman Rowe, *Sörla Þáttr. The Literary Adaptation of Myth and Legend*, in «Saga-Book of the Viking Society», 26 (2002), pp. 38-66.

R. Simek, *Lexikon der germanischen Mythologie*, Stuttgart 1984.

Å.V. Ström, *Germanische Religion*, in Å.V. Ström e H. Biezais (curr.), *Germanische und baltische Religion*, Stuttgart 1975, pp. 11-306.

Per una traduzione italiana delle saghe e dei più noti racconti mitologici norreni, cfr.:

Gabriella Agrati e Maria Letizia Magini (curr. e tradd.), *Miti e saghe vichinghi*, Milano 1990.

Gianna Chiesa Isnardi (cur. e trad.), *I miti nordici*, Milano 1991, rist. 1997.

R. Rossi, *Dizionario della mitologia nordica*, Milano 1997].

EDGAR C. POLOMÉ

FREYR, figlio di Njǫrðr, è il principale dio della fertilità dell'antica Scandinavia, dove lo si invocava affinché concedesse pace, buoni raccolti e salute agli uomini (*Gylfaginning* 24). Egli rendeva felici le donne e liberava i prigionieri (stanza 37 del *Lokasenna*). Benché fosse considerato signore della pace – il suo regno leggendario in Svezia è descritto da Snorri Sturluson come la prospera «pace di Fróði» (*Ynglingasaga* 10) – egli compare anche nelle vesti di un coraggioso guerriero, e il suo nome ricorre spesso nelle *kenningar* per «guerriero». È presentato quale antenato dei re di Svezia sotto il nome di *Yngvi* (l'eponimo della famiglia reale degli *Ynglingar*), nome, questo, associato anche con *Ing* (germanico, **Ingw[az]*) nel poema runico in antico inglese e dell'eponimo del gruppo tribale germanico degli Ingveoni.

Tra i beni più cari a Freyr figura la nave Skíðblaðnir (stanza 44 del *Grímnismál*), che abili nani avevano costruito per lui; essa può essere ripiegata e portata in una sacca ma, quando occorre, può trasportare tutti gli Æsir, con armi e bagagli, e naviga sempre con il vento a favore (*Gylfaginning* 43). Il motivo del battello meraviglioso, che ricorre anche nella tradizione celtica, è particolarmente significativo per via dello stretto legame che intercorre tra navi e culti della fertilità, dalle loro rappresentazioni scandinave incise su roccia nell'Età del bronzo ai riti medievali descritti da Jakob Grimm (1835). [Vedi anche *IMBARCAZIONI*, vol. 4]. Altro importante dono dei nani è il cinghiale d'oro di Freyr, Gullinbyrsti («setola d'oro») o Sliðrugtanni («dente di rasoio»), che corre più veloce di un cavallo e brilla nella notte.

Freyr non è presente in molti miti; il più noto è probabilmente quello narrato nella composizione dell'*Edda in versi* intitolata *Skírnismál* (La ballata di Skírnir), in cui si racconta la storia del corteggiamento di Gerðr (figlia del gigante Gymir) messo in atto dal servitore di Freyr, Skírnir, per conto del suo padrone. La *Ynglingasaga* menziona Gerðr come moglie di Freyr e dice che ebbero un figlio, Fjǫlnir. Altrove (stanza 42 del *Lokasenna*), Loki accusa Freyr di aver comprato Gerðr grazie all'oro e al dono della propria spada. La stessa narrazione eddica è piuttosto curiosa. Freyr, vedendo la bellissima gigantessa dal promontorio che sovrasta tutto il mondo, se ne innamora perdutamente. Spinto dal desiderio di esserne ricambiato, invia dunque Skírnir a farle la corte. Il viaggio verso la casa di Gymir è pericoloso, e Skírnir giunge alla meta soltanto grazie al cavallo di Freyr, che riesce a saltare al di là del cerchio di fiamme che protegge la proprietà di Gymir. Al cancello, Skírnir trova cani selvaggi e un pastore seduto su di un tumulo che gli domanda se mai sia moribondo o già trapassato per essere arrivato fin lì. Skírnir, tuttavia, viene accolto da Gerðr, che gli offre dell'idromele. Egli comincia allora la sua dichiarazione d'amore a nome di Freyr e cerca di allettarla con doni – le mele dell'eterna giovinezza, un bracciale magico (Draupnir) e l'invincibile spada di Freyr – ma gli viene opposto un rifiuto. Passando dalle lusinghe alle intimidazioni, Skírnir minaccia Gerðr dicendole che sarebbe stata allontanata in un luogo deserto e che là si sarebbe consumata, divenendo ripugnante e affliggendosi, tormentata dalla lussuria, per essere incorsa nella collera degli Æsir; peggio ancora, egli l'avrebbe consegnata con la magia a un mostruoso demone infernale a tre teste che l'avrebbe dissetata con «orina di fetide capre» (Hollander, 1962, p. 72). Spaventata da queste orrende prospettive, Gerðr si arrende e promette di incontrare Freyr, nove notti dopo, in un luogo chiamato Barri, una «radura per un convegno d'amore».

La coppia Freyr-Gerðr è stata identificata nelle effigi trovate su piatti aurei di epoca vichinga a Jæderen, in Danimarca, che mostrano un uomo e una donna l'uno di fronte all'altra; la donna tiene in mano un oggetto

che potrebbe essere un ramo con foglie e un fiore, mentre l'uomo le accarezza la guancia o il petto in un evidente gesto di affetto. I chiari elementi erotici in questa rappresentazione sembrano essere completamente consoni con le ovvie connotazioni sessuali dei culti della fertilità. Adamo di Brema, quando parla della triade divina venerata nel tempio di Uppsala nella Svezia dell'XI secolo, descrive Freyr come dotato di un enorme organo sessuale, e aggiunge che ogni sorta di «pratica dissoluta che è meglio non menzionare» accompagnava le cerimonie del culto di Freyr. I costumi sessuali di Freyr sono anche illustrati dal suo evemeristico corrispondente, il re svedese Frø (Saxo Grammaticus, 9,251), che aveva portato le mogli dei suoi nemici morti in una casa di malaffare e le aveva violentate pubblicamente. La storia di Gunnar Helming narra di un profugo norvegese che prende il posto dell'immagine di Freyr, distrutta da una tempesta mentre veniva portata in processione affinché assicurasse la fertilità dei campi. Da questo testo apprendiamo dell'esistenza di sacerdotesse a servizio del dio; dal momento che una di esse viene ingravidata dal sostituto «Freyr», e la sua gravidanza è stata interpretata dai contadini come un buon auspicio per i raccolti, se ne desume che tali episodi dovessero riflettere un'antica tradizione di prostituzione sacra legata al culto di Freyr. [Vedi *IERODULIA*, vol. 2].

Poco si conosce in forma diretta del culto di Freyr, ma esso rivestiva un ruolo importante in Svezia, dove egli era il dio principale e il divino antenato della casa reale. La toponomastica fornisce una sicura prova della diffusione del suo culto: i nomi di luogo che incorporano il termine *Freyr* sono numerosissimi in Svezia, specie nell'area agricola dello Svealand. Allo stesso modo, il nome del dio ritorna nei nomi di campi, prati e così via nelle aree rurali della Norvegia, e appare anche in alcuni luoghi dell'Islanda orientale e sudorientale. Qui gli elementi tradizionali conservatici dalla *Hrafnkellssaga* attestano la persistenza della venerazione di Freyr: il capoclan Hrafnkell era presumibilmente un «sacerdote di Freyr» (antico islandese, *Freysgoði*), al quale aveva dedicato uno stallone; quando qualcuno profanava il cavallo, salendovi in groppa nonostante i severi avvertimenti di Hrafnkell, quest'ultimo uccideva il colpevole. Tuttavia, i nemici di Hrafnkell catturarono lo stallone e lo spinsero giù da una rupe dopo avergli coperto la testa con una sacca, come se ne temessero il potere degli occhi. L'atto di profanare dei cavalli appartenenti a Freyr viene attribuito anche a Ólaf Tryggvason, che distrusse un santuario del dio in Norvegia.

Il cavallo non è l'unico animale strettamente ricollegabile a Freyr: nel grande sacrificio annuale a lui dedicato in Svezia – il Frøblot, che si ritiene sia stato istituito da Hading[us] (Saxo Grammaticus, 1,29) – venivano offerti bovini neri (tipiche vittime per le divinità ctonie). Altre fonti riportano la solenne offerta di un toro o un bue a Freyr. Anche il cinghiale era considerato adatto ai suoi sacrifici, e particolarmente a Yuletide, un momento critico dell'anno in cui le forze della fertilità dovevano essere stimolate. Per placare Freyr venivano uccisi anche esseri umani: Saxo Grammaticus (3,67) afferma che il re Frø, «viceré degli dei», istituì questi sacrifici a Uppsala; Adamo di Brema riporta che una volta sarebbero stati appesi insieme, in un boschetto vicino al tempio, settantadue cadaveri di uomini, cavalli e cani.

La ragione di questi sacrifici stava probabilmente nella preoccupazione di ottenere buoni raccolti; ciò è confermato dalla storia della morte di Freyr riportata nel capitolo 10 della *Ynglingasaga*. Quando il «re Freyr» infine soccombette a una lunga malattia, venne sepolto in segreto e alla gente fu fatto credere che fosse ancora vivo. Per tre anni il loro tributo – prima in monete d'oro, poi d'argento e in ultimo di rame – venne gettato nel suo tumulo funerario, e si ebbero così pace e stagioni favorevoli. Questa storia è stata spesso paragonata a quella dell'occultamento del dio tracio Zalmoxis ma, come ha dimostrato Mircea Eliade (1972, pp. 47-8), tale parallelismo è improprio.

Oltre a Skírnir, Freyr ha altri due «servitori» che compaiono soltanto sporadicamente nel *Lokasenna* (stanze 43-46): Byggvir, forse «chicco d'orzo», come suggerisce il riferimento alla macina della stanza 44, e Beyla, il cui nome Georges Dumézil (1973, pp. 102-105) interpreta come diminutivo del termine germanico per «ape», nonostante irrisolvibili difficoltà fonologiche; con quest'accezione, le due figure potrebbero essere intese come simboli della birra e dell'idromele, le bevande inebrianti utilizzate nelle libagioni rituali e in altre cerimonie. Tuttavia, è forse più corretto far risalire il nome Beyla al termine in antico norreno *baula* («vacca»), e interpretare quindi le due figure come rappresentazioni dei due aspetti del dominio funzionale di Freyr: l'agricoltura e l'allevamento.

BIBLIOGRAFIA

G. Dumézil, *Gods of the Ancient Northmen*, E. Haugen (trad. e cur.), Berkeley/Cal. 1973.

M. Eliade, *Zalmoxis. The Vanishing God. Comparative Studies in the Religions and Folklore of Dacia and Eastern Europe*, Chicago 1972, ed. or. *De Zalmoxis aÃ Gengis-Khan. Études comparatives sur les religions et le folklore de la Dacie et de l'Europe orientale*, Paris 1970 (trad. it. *Da Zalmoxis a Gengis-Khan. Studi comparati sulle religioni e sul folklore della Dacia e dell'Europa centrale*, Roma 1975).

J. Grimm, *Deutsche Mythologie*, Göttingen 1835.

L.M. Hollander (cur. e trad.), *The Poetic Edda*, 2ª ed. riv. e ampl. Austin 1962.
Anne Holtsmark e J. Helgason (curr.), *Snorri Sturluson. Edda. Gylfaginning og prosafortellingene av Skáldskaparmál*, København 1950.
J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, II, *Die Götter, Vorstellungen über den Kosmos. Der Untergang des Heidentums*, 2ª ed. Berlin 1957.
[Aggiornamenti bibliografici:
Margaret Clunies Ross, *Prolonged Echoes. Old Norse Myths in Medieval Northern Society*, I, *The Myths*, Odense, 1994.
J. Lindow, *Scandinavian Mythology. An Annotated Bibliography*, New York 1988.
In italiano segnaliamo le seguenti opere tradotte:
Adamo di Brema, *Storia degli arcivescovi della Chiesa di Amburgo*. Ileana Pagani (cur.), Torino 1996, traduzione dell'opera *Gesta Hammaburgensis ecclesiae pontificum*.
G. Dolfini (cur. e trad.), *Edda*, Milano 1975, rist. 1999.
Maria Cristina Lombardi (cur. e trad.), *Saga di Hrafnkell. Godi del dio Freyr*, Milano 1997.
Sassone Grammatico, *Gesta dei re e degli eroi danesi*, Ludovica Koch e Maria Adele Cipolla (curr.), Torino 1993, traduzione dell'opera *Gesta Danorum*.
P. Scardigli (cur. e trad.) e M. Meli (trad.), *Il canzoniere eddico*, Milano 1982, rist. 2004, che contiene lo *Skírnismál*].

EDGAR C. POLOMÉ

FYLGJUR. Fantasmi e spiriti custodi della tradizione letteraria norrena. A quanto pare il termine deriva dal verbo antico norreno *fylgja* (accompagnare), ma è omonimo (e forse si tratta dello stesso vocabolo) della parola che indica «placenta». Il singolare *fylgja* denota due gruppi distinti: spiriti di forma animale e spiriti guardiani di forma femminile.

I *fylgjur* di forma animale sono per lo più lupi e orsi, ma si incontrano altri animali come buoi, cinghiali, o uccelli quali aquile, falconi e sparvieri. Queste figure appaiono agli uomini principalmente nei sogni per avvertirli dell'imminenza della morte, di un pericolo o di un futuro avvenimento. Spesso il *fylgja* è quello del nemico dell'uomo destinato alla morte o minacciato.

Queste concezioni sembrano riflettere credenze tipiche della tradizione norrena e, più tardi, di quella scandinava, secondo le quali l'anima agisce all'esterno del corpo. Nel loro contesto testuale tali concezioni devono essere viste come parte di una più ampia tradizione di portenti e sogni, ma la forma animale dei *fylgjur* potrebbe essere collegata al fenomeno del lupo mannaro e dell'uomo-orso. [Vedi *TERIANTROPISMO*, vol. 1]. L'importanza data alle bestie della battaglia evoca il culto di Odino, il più notevole dio metamorfico del mito e della religione della Scandinavia. Odino era famoso per la sua capacità di fare uscire la propria anima dal corpo e di inviare i corvi suoi compagni in avanscoperta nel mondo. La forma animale dei *berserkir* di Odino potrebbe, dunque, essere collegata a quella dei *fylgjur*. [Vedi *BERSERKER*].

I *fylgjur* femminili hanno molti aspetti in comune con le *dísir* e le *hamingjur* e, più vagamente, con i *landvættir*, le *nornir* e le valchirie; la concordanza etimologica è minima. A differenza dei *fylgjur* animali, questi spiriti femminili non sono l'*alter ego* degli individui. Le loro azioni sono, in un certo senso, simili a quelle dei *fylgjur* animali, perché a volte compaiono nei sogni e preannunciano la morte o predicono il futuro, ma generalmente agiscono con comprensione nei confronti della persona piuttosto che con malevolenza, dando consigli, aiuto in battaglia e augurando la buona fortuna. Queste *fylgjur* possono legarsi a una sola persona o ad un'intera famiglia. Il loro culto potrebbe risalire a quello delle *matronae*, attestato in Germania nel periodo romano.

BIBLIOGRAFIA

Una completa trattazione delle testimonianze letterarie è fornita da Else Mundal, *Fylgjemotiva i norrøn litteratur*, Oslo 1974. D. Strömbäck, *Tidrande och diserna*, Lund 1949, e F. Ström, *Diser, nornor, valkyrjor*, Stockholm 1954, sono opere utili per affrontare l'argomento in questione nell'ambito di un più ampio contesto. Si veda E.O.G. Turville-Petre, *Liggja fylgjur þínar til Íslands*, in «Saga-book of Viking Society for Northern Research», 12 (1937-1945), pp. 119-26, rist. in E.O.G. Turville-Petre, *Nine Norse Studies*, London 1972, pp. 52-8, dove viene fatta distinzione tra l'essenzialmente concreta *fylgja* e l'essenzialmente astratta *hamingja*.

[Aggiornamenti bibliografici: sulla derivazione indoeuropea del culto di Odino e il ruolo degli animali, specialmente cane e lupo, cfr. Kris Kershaw, *The One-eyed God. Odin and the (Indo-) Germanic Männerbünde*, Washington/D.C. 2000].

JOHN LINDOW

GENGIS KHAN (1162?-1227), grande capo mongolo e fondatore di un vasto Impero in Asia. Uno dei principali personaggi della storia mondiale, Gengis Khan rappresenta uno straordinario esempio di imperatore divenuto divinità.

Nato in Mongolia, a nord-est dell'attuale Ulan Bator, chiamato Temüjin da giovane, era il primogenito di un capo del clan mongolo Borjigit. Riuscito nell'impresa di unire le tribù mongole e turche dell'area, adottò il titolo di Gengis Khan e partì con l'idea di conquistare il mondo. Soggiogò l'Impero Qin nella Cina settentrionale, il Regno Xixia del Tibet nordorientale, gli Stati turchi del Turkistan e l'Impero di Corasmia, che includeva la Transoxiana, l'Afganistan e l'Iran orientale. Le unità mongole si spinsero fino in India e in Crimea. Quando Gengis Khan morì nel 1227 vicino Ningxia, capitale del Regno Xixia, lasciò le ampie basi per un Impero che si sarebbe esteso, sotto la guida dei suoi figli e nipoti, dalla Corea al Vicino Oriente e all'Europa meridionale, dalla Siberia all'Indocina.

La storia della vita di Gengis Khan appare come quella di un eroe epico. La prima opera di letteratura mongola del XIII secolo, *Storia segreta dei Mongoli*, traccia la sua biografia sul modello di un re eroico che riflette le qualità indispensabili di un sovrano e tutte le speranze su lui riposte. Gengis Khan ha ottenuto il mandato celeste e il sostegno del cielo per restaurare la legge, l'ordine e la pace sulla terra. Discendente di una nobiltà totemistica, un suo avo progenitore della famiglia reale mongola è il Grande Lupo Azzurro, il cui figlio è nato sul monte sacro Burkhan Qaldun. Questo monte è il «sommo luogo», il centro del mondo, dove inizia anche la carriera di Gengis Khan. Da questo luogo parte per la conquista delle Nazioni e dei popoli in tutte le direzioni e in questo luogo torna il suo corpo defunto. Ha una buona moglie, un buon cavallo e dei buoni compagni: si trova in un contesto che favorisce le sue imprese.

Dopo la sua morte, il personaggio di Gengis Khan si evolve in tre direzioni: strumento di un'identificazione politica, figura teologico-politica e divinità. Gengis Khan fu usato come mezzo di identificazione politica sia dai Mongoli che dai Cinesi. Per i Mongoli, in quanto fondatore del loro Stato unificato, divenne un simbolo dell'indipendenza nazionale mongola, o quanto meno della sua autonomia. Per i Cinesi è il primo glorioso imperatore di una dinastia cinese di nazionalità mongola, simbolo del carattere multinazionale della storia cinese.

L'associazione di Gengis Khan con la teologia politica è duplice. Probabilmente l'introduzione di un concetto buddhista di governo duale del mondo risale all'epoca di Kublai, nipote di Gengis Khan. A capo dello Stato è il sovrano, rappresentato da Gengis Khan e dai suoi successori. A capo della religione c'è il maestro religioso, il Lama, rappresentato dal Buddha Śākyamuni e dai suoi successori, i capi del clero tibetano. I due ordini di Stato e Religione, basati su una reciproca armonia e suddivisione delle funzioni, garantiscono il benessere spirituale e secolare. Questo concetto, tuttavia, non fu mai realizzato pienamente. Kublai non divenne il sovrano di uno Stato buddhista mongolo-tibetano, ma piuttosto il primo imperatore mongolo in Cina.

Un'altra nozione di Gengis Khan che unisce l'immagine politica a quella religiosa ebbe maggior successo. Secondo questa visione Gengis Khan, protetto dal Cielo, diviene il figlio del Cielo (Tengri) oppure il figlio di

Khormusta, signore di tutte le divinità (*tengri*), lo Indra indiano, il cui attributo è il fulmine. Nel Buddhismo Mahāyāna, Indra si trasforma nel *bodhisattva* Vajrapāṇi, «colui che porta il fulmine», una figura simbolica del potere. E il potere è la principale qualità di Gengis Khan e del suo popolo, i Mongoli. Allo stesso tempo, in termini ideologici o anche genealogici, Gengis Khan diventa il successore del primo sovrano avuto dal genere umano, l'indiano Mahāsammata.

Vi sono tre aspetti della deificazione di Gengis Khan. Innanzitutto, diventa la divinità ancestrale del clan dominante dei Borjigit, poi dello Stato e di tutto il popolo mongolo, proteggendolo da ogni sorta di male. Presso il suo santuario principale, le Otto Yurte Bianche, nel distretto di Ordos della Mongolia interna, anche nei nostri giorni si tengono sacrifici dedicati a Gengis Khan, alla sua famiglia e ai suoi geni guerrieri (*sülde*). Gengis Khan è venerato anche dai rifugiati mongoli in Taiwan. In secondo luogo, Gengis Khan fu incluso nel pantheon del Buddhismo lamaista come divinità protettrice locale, quindi di rango relativamente basso. Nelle pratiche della religione popolare il suo culto fu unito a quello delle divinità ancestrali. Infine, furono attribuiti a Gengis Khan i tratti di una divinità iniziatica. Come tale, presenzia le usanze matrimoniali, le feste stagionali connesse all'economia nomade e alcune pratiche rituali relative alla vita quotidiana.

[Vedi anche *ASIA INTERNA, RELIGIONI DELL'*; e *MONGOLI, RELIGIONE DEI*].

BIBLIOGRAFIA

Rashīd al-Dīn Ṭabīb, *The Successors of Genghis Khan*, J.A. Boyle (trad.), New York 1971.

J.A. Boyle (trad.), *The History of the World-Conqueror, by 'Ala-ad-Din 'Ata-Malik Juvaini*, I-II, Cambridge/Mass. 1958.

F.W. Cleaves (trad.), *The Secret History of the Mongols, for the First Time Done into English out of the Original Tongue and Provided with an Exegetical Commentary*, I-II, Cambridge/Mass. 1982.

I. de Rachewiltz (trad.), *The Secret History of the Mongols*, «Papers on Far Eastern History» , 4 (1971), pp. 115-63; 5 (1972), pp. 149-75; 10 (1974), pp. 52-82; 13 (1976), pp. 41-75; 16 (1977), pp. 27-65; 18 (1978), pp. 43-80; 21 (1980), pp. 17-57; 23 (1981), pp. 111-46; 26 (1982), pp. 39-84.

H. Franke, *From Tribal Chieftain to Universal Emperor and God. The Legitimation of Yüan Dynasty*, München 1978.

R. Grousset, *Le Conquérant du monde. Vie de Gengis-khan*, Paris 1944.

W. Heissig, *Die Religionen der Mongolei*, in G. Tucci e W. Heissig, *Die Religionen Tibets und der Mongolei*, Stuttgart 1970.

P. Ratchnevsky, *Činggis-Khan. Sein Leben und Wirken*, Wiesbaden 1983 (trad. it. *Gengis Khan il conquistatore*, Casale Monferrato 1998).

[Aggiornamenti bibliografici:

S. Kozin (cur.), *Sokrovennoe skazanie, Mongol'skaja chronika*, Leningrad 1941 (trad. it. *Storia segreta dei Mongoli*, Milano 2000).

U. Onon, *The Secret History of the Mongols. The Life and Times of Chinggis Khan*, Richmond 2001.

S. Turnbull, *Genghis Khan & the Mongol Conquests, 1190-1400*, New York 2003].

KLAUS SAGASTER

GERMANI, RELIGIONE DEI. Lo studio sistematico della religione dei Germani ebbe inizio con la pubblicazione nel 1835 di *Deutsche Mythologie* (Mitologia teutonica) di Jakob Grimm. Nata dall'interesse del romanticismo per il passato germanico, l'opera di Grimm presentava una ricca raccolta di materiali e di dati bene organizzati, ma le etimologie e le interpretazioni ivi proposte sono oggi in larga misura respinte. Lo studioso era inoltre convinto che il materiale scandinavo rappresentasse il lascito comune di tutte le genti germaniche, mentre grazie agli studi posteriori, condotti da filologi quali Karl Müllenhoff, ci si è resi conto che le fonti scandinave erano a sé stanti.

Durante il XIX secolo si è assistito a varie tendenze nella interpretazione mitologica. Si presumeva che tutto si potesse leggere in una chiave attinente ai fenomeni naturali: Max Müller metteva tutti i miti in rapporto al ciclo del sole, Adalbert Kuhn cercava interpretazioni meteorologiche nel tuono o nella tempesta. Wilhelm Mannhardt enfatizzava eccessivamente i riti agricoli, mentre l'animismo originario, con i suoi spiriti e demoni, venne presupposto sotto l'influenza della scuola britannica (da E.B. Tylor, per esempio), e i miti vennero interpretati come «sogni» (secondo i suggerimenti di Andrew Lang).

Le cose cambiarono verso la fine del secolo con l'aumentare dell'interesse nei confronti delle tradizioni popolari. Numerosi studiosi dedicarono monografie a importanti rappresentazioni della divinità, quali il dio cielo (Rudolph Much), o approfondirono le ricerche sulla religione e le concezioni etiche e spirituali (Vilhelm Grönbech). Altri studi vennero dedicati al sistema di valori germanico, al fato, alla idea del «sacro» (Walter Baetke), ed altri ancora, sulle orme di Sophus Bugge, rilevavano gli adattamenti dei modelli cristiani.

Nel XX secolo, il coronamento di decenni di ricerca fu *Altgermanische Religionsgeschichte* di Jan de Vries, pubblicato per la prima volta nel 1935-1937. La seconda edizione (1956-1957), riveduta a fondo, riassume sia la ricerca della scuola «storica» (Karl Helm), sia il nuovo metodo comparativo dispiegatosi nell'opera di Georges Dumézil, e tiene conto del lavoro, fra gli altri, degli studiosi di tradizioni popolari e di toponimi.

La cultura dei Germani. La più antica cultura dei Germani identificata dagli archeologi è la cosiddetta cultura Jastorf, una cultura presente durante la prima Età del ferro (circa 600 a.C.) in un'area dell'Europa settentrionale oggi corrispondente, dal punto di vista geografico, a Olanda, Jutland, Sassonia nordorientale, e Meclenburgo occidentale. Dal punto di vista linguistico, tuttavia, i popoli germanici costituiscono un ramo arcaico della famiglia indoeuropea. Al momento del loro ingresso nella storia, i loro vicini più prossimi erano i Celti in Gallia, in quanto le tribù germaniche si erano diffuse in direzione sud, verso il Reno e le colline boscose della Germania meridionale. A oriente, i loro vicini erano i Balti, gli Sciti e i Sarmati, tribù iraniche che conducevano vita nomade nelle pianure della Russia. A settentrione, erano in contatto con Lapponi e Finni. La maggior parte delle informazioni più antiche su di essi ci è tramandata da autori classici quali Cesare e Tacito. Benché fossero innanzitutto pastori, i Germani praticavano anche l'agricoltura. Le loro mandrie erano piuttosto gracili, tanto da non bastare loro per vivere; la caccia forniva una risorsa aggiuntiva di carne. La loro organizzazione sociale era in origine orientata verso un comunalismo egualitario, ma a contatto con l'Impero romano le condizioni economiche mutarono, e si sviluppò una società più stratificata, nella quale la ricchezza e il rango tendevano a prevalere, benché, almeno nominalmente, il potere restasse ancora in mano alla Þing (Cosa), assemblea del popolo, composta da tutti gli uomini liberi in grado di portare le armi. I dati a proposito della religione dei Germani che possiamo ricavare da fonti romane sono scarsi, ma quello che abbiamo mostra una continuità attraverso i secoli.

Fonti. Le fonti da cui derivano le nostre conoscenze riguardanti la religione dei Germani sono di vario tipo. L'archeologia ci fornisce informazioni sui riti funerari e le offerte sacrificali; monumenti del periodo romano recano iscrizioni con i nomi delle divinità dei Germani; gli scrittori classici fanno riferimento alle divinità tramite la loro *interpretatio romana*, e i posteriori autori cristiani ne menzionano il nome nel descrivere i culti da aborrire, oppure le gesta compiute dai re o dai santi evangelizzatori per sradicarne il culto. Inoltre, un grosso numero di incisioni su roccia risalenti alla Età del bronzo nella Scandinavia meridionale vengono sovente incluse nel dossier della documentazione più antica in nostro possesso. Si tratta di reperti da interpretare con cautela, poiché l'insieme iconografico in essi rappresentato è particolarmente complesso, e mescola numerosi simboli di natura varia, fra cui, navi, carri, lavoratori nei campi, persone che si dilettano al suono di corni e altri strumenti musicali, devoti portatori di dischi solari, impronte di mani e di piedi. Così, per esempio, l'identificazione, in simile contesto, di un personaggio come «dio lancia» in virtù della sue maggiori dimensioni, e la sua ulteriore identificazione con Odino, in quanto costui possiede una lancia meravigliosa chiamata Gungnir, costituisce a dire poco una congettura. Non possiamo interamente disconoscere l'eventuale importanza di queste testimonianze iconografiche, ma esse vanno maneggiate con tutte le precauzioni del caso, tanto più che è impossibile essere certi che chi, agricoltori (o, più a nord, cacciatori), le produsse apparteneva davvero a una cultura protogermanica.

Il periodo della migrazione e quello ad essa seguente, durante i quali in Europa occidentale vennero fondati regni germanici, lascia a malapena trasparire una documentazione sulla religione delle popolazioni che contribuirono alla caduta dell'Impero romano. Si tratta in sostanza, come già detto, di accenni alle gesta antipagane da parte di re e della Chiesa in fonti letterarie, annali, agiografie, testi legali, istruzioni di tipo sacerdotale, eccetera. Alcuni frammenti di incantesimi e formule magiche, nonché di iscrizioni runiche, forniscono scorci su aspetti particolari della religione popolare e della superstizione. [Vedi *RUNE*]. Il grosso dei dati lo ricaviamo, tuttavia, dai testi di età vichinga conservati in manoscritti più tardi e dalla sopravvivenza della tradizione mitologica dei Germani all'interno della poesia scaldica, che sfociò nella compilazione di fonti di grande valore quali lo *Skáldskaparmál* (L'arte poetica) di Snorri Sturluson [Vedi *EDDA*]. Nel *Gylfaginning* (L'inganno di Gylfi), Snorri offre un compendio dei poemi dell'*Edda in versi*, e nello *Heimskringla*, che tratta le vite dei re di Norvegia, egli evemerizza le maggiori divinità sotto le spoglie di sovrani mitici della Scandinavia antica, un poco come fa Saxo Grammaticus per la Danimarca nel suo *Gesta Danorum* [Vedi *SNORRI STURLUSON* e *SAXO GRAMMATICUS*]. Descrizioni della vita in Islanda, Norvegia e Svezia, contengono inoltre numerosi dettagli su pratiche religiose e specifiche forme di culto, nonché sul passaggio dal paganesimo al Cristianesimo. Le saghe, premesso che vanno anch'esse adoperate con cautela come fonte di dati su credenze e rituali della Scandinavia antica, contengono molte informazioni valide non disponibili altrove; la descrizione dettagliata, per esempio, nello *Eyrbyggjasaga*, del tempio di Thórr a Hofstaðir [Vedi *SAGA*]. Le divinità e il loro culto hanno altresì lasciato il proprio segno nella toponimia, a testimonianza della vitalità della loro venerazione in aree specifiche al tempo della colonizzazione.

Il mito della creazione. Nell'*Edda in prosa*, Snorri Sturluson fornisce una descrizione completa della creazione mettendo assieme una serie di fonti più antiche non sempre coerenti le une con le altre. I principali

componimenti poetici adoperati da Snorri sono il *Vafþrúðnismál* e il *Grímnismál* (Le ballate di Vafþruðnir e Grímnir), che sono grosso modo doppioni, e il *Vǫluspá* (La profezia della veggente). Egli però ricava alcuni dettagli da fonti che non sono giunte fino a noi e aggiunge talune deduzioni sue proprie. Citando il *Vǫluspá* (stanza 3), Snorri sottolinea che all'inizio del tempo non esisteva altro che un grosso vuoto chiamato Ginnungagap, un vuoto pieno di poderose forze magiche (il termine *ginnung* è affine all'antico norreno *ginnregin*, «divinità supreme», e al runico *ginArunAr*, «rune dotate di potere magico»). Il testo del *Vǫluspá* recita: «Quando visse Ymir, in tempi antichissimi, non c'era né sabbia, né mare, né gelide onde», mentre Snorri dice: «all'inizio non esisteva alcunché, non c'era sabbia, né mare, né gelide onde». Probabilmente la versione di Snorri riflette una tradizione più antica. Infatti, l'idea di uno spazio vuoto e di un mondo di mera potenzialità precedenti la creazione sembra appartenere al retaggio comune agli antenati dei popoli germanici, visto che trova un singolare parallelo nel ben noto inno cosmogonico del *Ṛgveda*: «Non vi era né non essere né essere; né vi era spazio né cielo in alto» (10,129). La medesima idea è espressa in antico norreno con la frase «Jǫrð fannz œva né upphiminn» («la terra era sconosciuta e il cielo sopra»), un'antica immagine poetica simile all'antico alto tedesco del IX secolo della Preghiera di Wessobrunn: «Dat ero ni was noh ufhimil» (Non c'era né terra né cielo sopra»), come pure alla formula dell'antico inglese «Eorðan... and upheofon».

Molto prima che la terra si formasse esisteva Niflheimr, il mondo buio e nebbioso della morte. Nel Niflheimr c'era una sorgente chiamata Hvergelmir (letteralmente, «calderone rimbombante», da *hverr*, «calderone», e *-gelmir*, affine a *galmr*, «rombare»), dalla quale sgorgavano undici fiumi. A sud si stendeva il fiammeggiante e torrido mondo di Múspell, sul quale deteneva il potere il gigante Surtr («nero»). L'attestazione, in un componimento poetico escatologico bavarese del X secolo, della parola alto tedesca *mūspilli* per designare il fuoco universale della fine del mondo, indica che il concetto riflette un'antica tradizione dei Germani.

I fiumi, sferzati dai rovesci provenienti da Niflheimr, gelarono e il ghiaccio crebbe strato su strato nel Ginnungagap. Tuttavia, le scintille e i tizzoni sprizzanti da Múspell vennero a contatto con la brina e il ghiaccio, e dalla fanghiglia e dal calore emerse la vita, sotto forma di un essere primordiale antropomorfo, che ricevette il nome di Ymir, o Aurgelmir. La terribile stirpe dei giganti di ghiaccio venne fuori da questo primo gigante, che generò dal suo sudore un maschio e una femmina da sotto il suo braccio sinistro, e un figlio dalle sue gambe unite.

Ovviamente, qui Snorri ha mescolato due tradizioni che il *Vafþrúðnismál* tiene separate: nella stanza 21, Ymir è menzionato come il gigante coinvolto nella formazione del mondo, ma nelle stanze 29-35, Vafþruðnir, il più vecchio gigante vivente, spiega a Odino che la genealogia dei giganti ha inizio con Aurgelmir, che generò Þruðgelmir, che generò Bergelmir, che generò lo stesso Vafþruðnir.

Snorri continua narrando, nel *Gylfaginning*, dell'origine delle divinità, racconto del quale non disponiamo di una fonte diretta: il ghiaccio fuso ha assunto la forma di una vacca, Auðhumla, nome che, contenendo l'antico norreno *auðr* («ricchezze»), e un altro termine connesso con l'inglese dialettale *hummel* o *humble* («mucca senza corna»), designa presumibilmente una «grassa vacca senza corna». Questa vacca nutre con il latte delle proprie mammelle Ymir, secondo una tradizione analoga a quella della vacca primordiale della mitologia indo-iranica. Auðhumla a sua volta si nutre leccando blocchi di ghiaccio salato, e nel farlo dà forma ad un altro essere primordiale, Búri, il cui figlio, Borr, sposa Bestla, la figlia del gigante Bǫlþorn (letteralmente, «mala spina», nello Jutland tuttora un termine dialettale [*bøltorn*] adoperato per indicare una «persona violenta, manesca»). Borr e sua moglie hanno tre figli: Odino, Vili, e Vé.

Quando i tre divini fratelli uccidono il gigante Ymir, il fiume di sangue che sgorga dalle ferite annega tutti i giganti di ghiaccio (*hrímþursar*) tranne Bergelmir, che sfugge misteriosamente con la propria famiglia e dà seguito alla stirpe. A questo punto le tre divinità si apprestano a costruire la terra. Il cadavere di Ymir viene portato nel mezzo del grande vuoto; il suo sangue forma il mare e i laghi, le sue carni formano la terra, e il suo cranio forma il cielo (con un nano ad ogni angolo come per sostenerlo), i suoi capelli formano gli alberi, il suo cervello forma le nuvole, le sue ossa formano le montagne, e così via. Scintille volate in alto da Múspell formano le stelle e i corpi celesti, e le divinità ne ordinano il moto, determinando in tal modo le ripartizioni del tempo.

La terra era rotonda, circondata da un vasto oceano. Le divinità fissarono nel centro della terra Miðgarðr, una dimora per l'umanità, rinforzata da una recinzione fatta con le sopracciglia di Ymir, e donarono terra sulla spiaggia ai giganti affinché vi si potessero insediare. Le divinità si dedicarono poi alla creazione dell'uomo, narrata nel mito di Askr e Embla (stanze 17-18 del *Vǫluspá*). Infine, costruirono la propria dimora, Ásgarðr.

Commenti sul mito della creazione. Alcuni elementi del mito della creazione tramandati dalle *Edda* rivelano tracce di notevole antichità. La vacca, per esempio, è un tipico simbolo di fertilità, e Auðhumla ricorda la vacca celeste di miti del Medio Oriente e dell'Asia me-

ridionale. Nel mito di Ymir, inoltre, appaiono due motivi mescolati fra loro: la generazione di un essere primordiale (in questo caso, un gigante) e la creazione del mondo da parti del suo corpo.

L'idea di un progenitore primigenio la si trova già nelle fonti latine: Tacito, nel secondo capitolo della *Germania*, ci parla di Tuisto, nato dalla terra, il quale genera Mannus, l'antenato comune delle tribù germaniche. I nomi sono molto eloquenti: Tuisto è legato al numerale «due» e designa un essere bisessuato (tedesco, *Zwitter*), un antenato androgino che risponde alle caratteristiche di Ymir. Questi ha delle analogie con personaggi della mitologia indo-iranica, dove lo Yama dell'India antica (avestico, Yima, «gemello») sembrerebbe avere rapporti incestuosi con la propria sorella gemella. Per quanto riguarda *Mannus*, egli non solo corrisponde ovviamente alla parola tedesca *Mann* (uomo), ma trova sorprendenti paralleli in l'India, dove Manu è l'antenato dell'uomo, e nell'antica Frigia, dove l'antenato dei Frigi è Mánēs.

Le tre principali tribù dei Germani, che derivano i loro nomi dai presunti figli di Mannus, in almeno due casi rivelano chiari legami con divinità. Gli Ingveoni sono decisamente in rapporto con Ing, divinità minore, controparte maschile della dea madre. Il suo nome è conservato in versi runici in antico inglese e in nomi propri quali *Ingwine* («amico di Ing») nel *Beowulf*, ed egli è considerato il capostipite della dinastia degli Ynglingar in Svezia. Gli (H)erminoni devono il loro nome al germanico **ermina-/*ermuna-* («possente, superbo»), un diffuso epiteto divino simile all'antico norreno *Jǫrmunr* per Odino o (H)irmin per il dio sassone corrispondente a Marte, secondo Widukind (vedi il simbolo sassone dell'*axis mundi*, Irminsul, descritto come «universalis columna»), riscontrabile anche nel composto *irmingot* («dio potente») nello *Hildebrandslied* in antico alto tedesco. Gli Istevoni non sono connessi a nessuna divinità in particolare, ma forse il loro nome è legato al gotico *aistan* («onore, devozione»).

L'idea di smembrare un gigante per creare il mondo si trova anche in altre tradizioni, fra cui quelle del Medio Oriente [Vedi *SMEMBRAMENTO*, vol. 2]. Un mito iranico conservato nel Manicheismo è il più simile a quello di Ymir, in quanto equipara la pelle del gigante al cielo, le carni alla terra, le ossa ai monti, i capelli alle piante e il sangue al mare. È difficile dubitare che siamo di fronte ad un caso vuoi di influenza reciproca, vuoi di diffusione, vuoi di prelievo da una fonte comune. Considerando anche il mito di Puruṣa nel *Ṛgveda* (10,90), che in maniera simile spiega l'origine del mondo e della società attraverso il sacrificio di un primo uomo e la proiezione nel macrocosmo delle sue parti del corpo, possiamo essere certi di avere a che fare con un antico mito indoeuropeo. Bruce Lincoln, dai dati che varie tradizioni indoeuropee forniscono a proposito della creazione, ha estrapolato un quadro coerente: il primo sacerdote, *Manu-, uccide il suo fratello gemello *Yemo-, il primo re, celebrando così il primo sacrificio. Il mondo viene creato come risultato di tale atto, e *Manu- modella la terra e il cielo, nonché le tre classi sociali, dal corpo di suo fratello. La femmina di bovino, che appare nella versione europea del mito, in origine nutriva i gemelli e se ne prendeva cura prima dell'evento della creazione. Su questo sfondo interpretativo, molti degli elementi arcaici presenti nella tradizione dei Germani acquistano un significato nuovo e più ampio.

L'immagine del mondo mitico dei Germani. L'uomo vive al centro dell'universo; le più importanti tradizioni dei Germani sono concordi nel chiamare quel luogo Midgard («la dimora centrale»; gotico, Midjungards; antico alto tedesco, Mittilgart; antico inglese, Middangeard; antico norreno, Miðgarðr). Ma il centro è anche il luogo in cui le divinità costruirono la propria residenza, Ásgarðr. È descritto come un luogo spazioso, con numerosi alloggi, circondato da un bel pascolo verde, Iðavǫllr, e da una palizzata costruita da un gigante. Al di fuori vi è Útgarðr, il pericoloso mondo dei demoni, dei giganti (che abitano nello Jǫtunheimr) e di altre spaventose creature.

La mitologia dei Germani trasmette un vero timore nei confronti di questo territorio esterno all'insediamento umano, e l'idea della presenza costante di una frontiera, sulla quale le divinità fanno da sentinelle contro i pericoli del mondo selvaggio. Gli isolani e le popolazioni costiere credono che un oceano universale circondi la terra, con un abisso insondabile all'orizzonte e un immenso serpente arrotolato all'orlo per tenere insieme il mondo. Il serpente è chiamato Miðgarðsormr oppure Jǫrmungandr. Secondo Snorri Sturluson, il mostruoso ofide si morde la coda – si tratta di una concezione che non ritroviamo nella poesia dei Germani, ma che è piuttosto comune nelle religioni orientali e venne introdotta in Scandinavia dal sapere medievale cristiano. Il simbolo (simile all'uroboro della psicologia junghiana) è forse preso da altre tradizioni, ma l'idea è antica, come dimostra il nome *Jǫrmungandr*. Esso è da mettere in relazione con *jǫrmungrund* (adoperato per «terra» nella stanza 20 del *Grímnismál*); il termine *gandr* significa letteralmente «bacchetta magica»; *jǫrmun-* (anche un nome di Odino) è un aggettivo che significa «grande, potente, superbo»; il composto *eormengrund* appare anche nel verso 859 del *Beowulf*.

Sembrerebbe che l'oceano universale per le divinità non esista, dal momento che esse si muovono in tutte le direzioni sempre sulla terraferma. Il Nord e l'Est sono dimore di demoni particolarmente pericolose. Il Sud

svolgerà un ruolo di particolare rilievo solo alla fine del tempo (in realtà, gli eventi storici tendono a fornire connotazioni favorevoli al Sud, sede di culture avanzate). Ad ovest si estende il grande mare. L'antica tradizione dei Germani delle barche funerarie – abbandonare alla deriva, in fiamme, il battello dei morti – implica la concezione di un mondo dei morti oltre l'oceano, idea forse attinta dai Celti, come suggerito dalle leggende irlandesi sulle «isole dei beati». Si tratta di una concezione riscontrabile anche nell'immagine di Naglfar, la nave della morte che salpa dal mondo dei demoni in occasione del Ragnarǫk (la fine del tempo).

Per i Germani della Norvegia, Útgarðr doveva essere individuato nelle alte montagne e nei territori artici situati a settentrione. Questo luogo, quindi, poteva essere raggiunto via terra. Skínir raggiunge Útgarðr in groppa al cavallo di Freyr (stanza 10 dello *Skírnismál*) e le avventure di Thórr lo conducono sempre verso oriente. Ci sono i regni di Hymir, che vive alla «fine del mondo», di Þrymr e Hrymr (stanza 49 del *Vǫluspá*), e la «foresta di ferro» (*iarnviðr*), dove nascono i demoni (stanza 39 del *Vǫluspá*). C'è un grosso fiume al confine di Miðgarðr, con un traghettatore, Hárbarðr, per portare la gente sull'altra riva. I giganti di ghiaccio (*hrímþursar*) vivono nel Nord, e lì, nello Jǫtunheimr, Loki cercherà rifugio, ma il Nord è principalmente il mondo dei morti, Nástrandir, (stanza 38 del *Vǫluspá*). Come afferma Snorri Sturluson: «Helvegr liggr niðr ok norðr» («il percorso per Hel è sotto e a nord»). Tombe dell'Età della pietra, orientate in direzione nord, confermano tale concezione. Analogamente, nella casa scandinava, il posto a sedere principale, chiamato *ǫndvegi* («percorso dello spirito») e creduto essere il posto dell'antenato, è orientato a nord. Inoltre, nei riti magici, il fluire dell'acqua verso nord è legato al regno dei morti.

Un'altra concezione situa i morti in un «mondo sotterraneo», la buia dimora di Hel (che non è un luogo di pena). Il termine *Hel* («nascondiglio») in antico norreno fa riferimento sia al luogo sia al suo sovrano. La credenza in questo mondo sotterraneo sembra diffusa in tutte le culture dei Germani. Nel 915, un poeta, celebrando la vittoria dei Sassoni sui Franchi, si chiede se ci sarà spazio sufficiente agli «Inferi» per tutti i caduti in battaglia. Nelle *Edda* troviamo una descrizione elaborata del luogo: i dintorni sono protetti da fiumi terribilmente assordanti, fra cui Valglaumir, Gjǫll e Sliðr, che secondo quanto viene riferito nella stanza 35 del *Vǫluspá* «è pieno di spade e coltelli». Si tratta di una immagine forse influenzata dalla letteratura visionaria cristiana. La stanza 27 del *Grímnismál* menziona anche il fiume Geirvimul («in cui sciamano lance»). C'è un ponte sopra Gjǫll e la giovane Móðguðr vi fa la guardia. Anche il cane dell'Ade greco, Cerbero, ha un corrispettivo nella tradizione eddica. Il regno di Hel è cinto da una staccionata (Helgrind o Nágrind), i cui cancelli si aprono solo per i morti. Hermóðr deve saltare la barriera per raggiungere la dea del mondo sotterraneo. Nella stanza 43 del *Vafþrúðnismál*, il gigante dice di avere visto tutti i mondi, e menziona Nifhel, che sta «sotto i nove mondi che egli ha visto». Snorri dipinge Nifhel a tinte ancora più fosche, descrivendolo, in analogia con il concetto cristiano di Inferno, come «l'infimo mondo dove vanno a finire i malvagi».

In seguito, i Germani trasferirono concettualmente la dimora delle divinità, Àsgarðr, in cielo. Lì, le residenze divine hanno nomi quali Himinbjǫrg («protezione celeste»), per la dimora di Heimdallr, il guardiano degli dei, situata sul crinale del cielo (dove è situato anche lo Hliðskjálf, il belvedere celeste). Il Walhalla è un esempio tipico del medesimo genere di trasferimento concettuale. Esso era in origine la dimora sotterranea dei guerrieri uccisi in combattimento, ma in seguito il legame con Odino ne fece l'abitazione celeste dei suoi eroici seguaci, gli *einherjar*. Lo si immagina come un luogo enorme con 540 camere, ciascuna con un proprio ingresso, così ampio da permettere a ottocento guerrieri di uscirne per andare a combattere (stanze 23-24 del *Grímnismál*). La tradizione vuole che sopra il cancello torreggino un lupo e un'aquila, proprio come si dice che Carlo Magno avesse un'aquila fissata sul proprio palazzo.

Parimenti al regno sotterraneo, il cielo è collegato al mondo tramite un ponte, sorvegliato, questo, da Heimdallr, e chiamato Bilrǫst («strada ondulata», cioè, arcobaleno) o Bifrǫst («strada tremante»). Nella stanza 29 del *Grímnismál*, il «ponte degli dei» (*ásbrú*) è «fiammeggiante», forse per rendere un'altra idea cosmologica, simboleggiante la Via Lattea su cui procederanno, all'approssimarsi della fine del mondo, le forze del male provenienti da Múspell, e che in molti sistemi religiosi è descritta in termini di «sentiero delle anime».

L'albero cosmico. L'albero di frassino Yggdrasill, presso cui le divinità si riuniscono in consiglio ogni giorno, sale al cielo, e i suoi rami coprono il mondo intero. È sostenuto da tre radici: una si estende fino al mondo dei morti (Hel), un'altra fino al mondo dei giganti di ghiaccio, la terza fino al mondo degli uomini. Ai piedi dell'albero sgorgano molte sorgenti: la fonte della dea del fato, Urðr (stanza 19 del *Vǫluspá*), e quelle di Mímir (stanza 28 del *Vǫluspá*) e Hvergelmir (stanza 26 del *Grímnismál*). Snorri Sturluson ha provato a mettere queste tre sorgenti in rapporto con le tre radici, ma forse potrebbe trattarsi di un'unica fonte nota sotto appellativi diversi a seconda della funzione simbolica: la fonte della saggezza (Mímir), del fato (Urðr), o dei

fiumi del mondo (Hvergelmir). Secondo l'autore dello *Edda in versi*, dall'albero gocciola senza sosta un liquido chiaro e vivificante chiamato *aurr* (stanza 19 del *Vǫluspá*).

Ci sono numerosi animali associati all'albero cosmico: Snorri parla di un'aquila fra i rami del frassino, e di un falco, chiamato Veðrfǫlnir («sbiadito dal tempo»), fra gli occhi dell'aquila; uno scoiattolo, chiamato Ratatoskr, percorre l'albero in su e giù portando gli scambi di insulti fra l'aquila e Niðhǫggr, serpente (uno dei molti che rosicchiano le radici dell'albero) mostruoso e necrofago. Quattro cervi sgambettano sui rami mangiando germogli.

Il simbolismo dell'albero, ricco di rispondenze in altre tradizioni, è di estrema importanza. Nell'antica Babilonia, per esempio, un albero cosmico, Kiskanu, cresceva in un luogo sacro; brillando di lapislazzuli (simboleggiante la notte stellata) si allungava verso le acque primordiali (*apsu*). Era la dimora di Ea, dio della fertilità e delle «tecniche» (agricoltura, arti e mestieri, scrittura, eccetera), e lì trovava riposo anche sua madre, Bau, la dea dell'abbondanza (bestiame e messi). L'albero veniva talvolta raffigurato con capre intorno o con un uccello sopra. Nell'India antica, l'universo è simbolizzato da un albero capovolto, con le radici in cielo e i rami sparsi sulla terra, a rappresentare il diffondersi dei raggi solari. Yggdrasill è stato accostato anche all'albero della vita delle scritture ebraiche, ma il paragone non è soddisfacente. Non esiste prova di alcun elemento giudaico-cristiano nella concezione di Yggdrasill. La presenza dell'aquila e del serpente, piuttosto, ci rammenta il motivo cosmologico della mitologia indiana, dove il combattimento di Garuḍa con il rettile simboleggia la lotta fra luce e oscurità (l'aquila è un uccello solare, mentre il serpente appartiene al mondo sotterraneo).

Yggdrasill è sempre verde. Secondo la testimonianza di Adamo di Brema nel suo *Storia dei vescovi della Chiesa di Amburgo*, un gigantesco albero sempreverde presso il tempio di Uppsala ne rappresenta un esemplare. Nessuno sa, dice Adamo, che specie di albero sia. Il *Vǫluspá* lo descrive come un frassino, il che riflette decisamente la tradizione della Scandinavia occidentale, mentre in Scandinavia orientale si crede possa trattarsi di un tasso. Il tasso era venerato in Gallia, e autori classici attestano la sua importanza anche in Germania. Il nome Yggdrasill è di per sé ambiguo. Il secondo elemento, il termine antico norreno *drasill*, è una parola poetica per «cavallo», e il primo elemento potrebbe essere tanto *Yggr*, un nome di Odino (dando quindi «cavallo di Odino»), quanto l'aggettivo *yggr* («spaventoso»); in ogni caso, la spaventosa cavalcatura potrebbe rappresentare la forca. Meno plausibile è invece l'identificazione di *ygg-* con l'antico norreno *ýr* («tasso»).

Aurr, il liquido che gocciola dall'albero, si può paragonare all'effluvio di latte e miele nei miti semitici del Paradiso e con lo *amṛta* dell'India antica, la bevanda dell'immortalità identificata con l'idromele (*madhu*). Nella stanza 27 del *Vǫluspá*, l'albero è descritto come *heiðvanr*; il liquido chiaro (*heiðr*) che esso secerne deve essere la «linfa della vita». Il medesimo termine *heið-* appare nel nome della capra Heiðrún, le cui mammelle producono ogni giorno idromele destinato al seguito di Odino (gli *einherjar*), e che si nutre delle foglie di Læráðr, altro nome di Yggdrasill. Si può inoltre comparare la melata che esso stilla con quella preparata dagli Aśvin.

L'albero cosmico è anche un *axis mundi*; esso sorregge il cielo come il sostegno centrale di una tenda, su cui poggia l'intero tetto [Vedi *AXIS MUNDI*, vol. 1]. L'idea di un sostegno del cielo faceva sicuramente parte del patrimonio religioso dei Germani; ne è prova lo Irminsūl (o «idolo» sassone) distrutto nel 772 da Carlo Magno e descritto da autori medievali quali Rodolfo di Fulda come un enorme tronco d'albero – «universalis columna, quasi sustinens omnia». All'albero cosmico sono connessi anche alcuni elementi di tipo sciamanico. Esistono, per esempio, rituali in cui lo sciamano, durante la propria estasi, viaggia attraverso nove mondi; le tacche sul palo segnano la sua ascesa sul «pilastro della tenda del mondo». In maniera analoga, la stanza 2 del *Vǫluspá* fa riferimento ai nove mondi in connessione con l'albero cosmico, e la conquista delle rune da parte di Odino (stanza 138 e seguenti dello *Hávamál*) ricorda nondimeno l'iniziazione sciamanica.

La fine del mondo. La distruzione del mondo pende come una minaccia permanente sulle divinità e sugli uomini. *Ragnarǫk* («destino degli dei») è stato equivocato con *Ragnarøkkr* («crepuscolo degli dei»); un altro nome per il primo concetto è *aldar rǫk* («il destino dell'umanità»). Il termine antico norreno *rǫk* significa «corso degli eventi, destino, fato». La visione apocalittica della fine del tempo è attestata essenzialmente nel *Vǫluspá*, che si presume sia stato scritto quando il paganesimo dei Germani stava per svanire (fine del IX o inizio del X secolo). Come ha fatto notare Jan de Vries, l'anonimo autore deve essere stato un uomo devoto, ancora convinto che la persistenza della fede nel paganesimo potesse bastare per favorire una rinascita, ma troppo impregnato di Cristianesimo per considerarlo un veggente davvero pagano. È dunque difficile giudicare quanta parte della sua visione del mondo sia un lascito genuino dei Germani e quanto la sua visione del futuro e il suo desiderio di un «nuovo coraggioso mondo» libero da conflitti e menzogne accolga modelli cristiani.

Il preludio alla catastrofe finale è costituito dall'uc-

cisione di Baldr, ma gli elementi di decadimento sembrano essere stati presenti fin dall'inizio del mondo: l'albero cosmico Yggdrasill, con «il cervo che lo bruca in alto, il tronco che marcisce, e Niðhǫggr che lo rode da sotto» come dice il *Grímnismál* (stanza 36), è più indebolito di quanto gli uomini credano. All'inizio però le divinità si godono una vita idilliaca nella luminosa pianura di Iðavǫllr, dove si rilassano giocando a dama dopo la costruzione di templi e la fabbricazione di gioielli d'oro, fino a quando a disturbare la serenità di questo giardino delle delizie non sopraggiungono tre fanciulle giganti. Sono le *nornir*, il cui arrivo coincide con il dispiegarsi nel mondo dei Germani di un destino su cui non è dato esercitare alcun controllo. Da allora, infatti, gli eventi sembrano seguire un percorso inevitabile. Sale la tensione fra le due «tribù» divine degli Æsir e dei Vanir, e gli attriti sfociano in una guerra allorché la veggente Gullveig porta ad Àsgarðr la corruzione della avarizia, della lussuria e della stregoneria. La pace viene temporaneamente ritrovata e si scambiano ostaggi, ma l'innocenza è ormai un lontano ricordo. Le divinità non sono più degne di fede; vengono meno alle promesse più solenni, o ricorrono a inganni per evitare di mantenerle. Il peggio avviene quando Baldr è ucciso a tradimento dal vischio lanciato come una freccia dal suo fratello cieco, Hǫðr, spinto con l'inganno dal perfido Loki. Il criminale è punito, ma l'evento fatale ha oramai innescato un susseguirsi di accadimenti che, in una catena di orrori, culmineranno nel disastro totale.

La veggente descrive il fiume del mondo sotterraneo, pieno di lame acuminate, e il lido della morte con la dimora di Hel, le cui pareti sono «rivestite di un intreccio di serpenti». Spergiuri, omicidi e adulteri avanzano a fatica nel fiume, e sulla riva il serpente Níðhǫggr si nutre di cadaveri. La veggente descrive anche la malvagia progenie di Fenrir delle foreste di ferro ad oriente, e i lupi che divoreranno il sole e la luna. Il sole perde vigore, il clima è terribile; un inverno orribilmente lungo porterà la carestia, così come descritto nella stanza 44 del *Vafþruðnismál*. La fine è contenuta in due stanze poco chiare in cui tre corvi gracchiano per chiamare a raccolta i guerrieri – giganti, seguaci di Odino del Walhalla e i morti del regno di Hel – per l'ultimo scontro. Ora le forze del male non hanno più freni: Garmr, il cane infernale, rompe le proprie catene, e nel mondo degli esseri umani scoppiano ovunque lotte fratricide. I legami di parentela non vengono tenuti in considerazione («il dolore è nel mondo, molta crudeltà») e non vi è più rispetto alcuno per la vita del prossimo. Heimdallr, il guardiano degli dei, suona il suo corno, l'albero cosmico Yggdrasill scuote le proprie radici, il serpente del mondo «si solleva con gigantesca rabbia» e la nave dei morti, Naglfar, rompe gli ormeggi. Tutte le forze distruttive si danno da fare: Loki capeggia «folli orde» di giganti; Surtr, il signore di Múspelheimr, dal Sud sopraggiunge con demoni che danno fuoco al mondo. Le montagne collassano, il cielo è strappato via, e gli uomini si avviano verso Hel. Nella mischia finale le divinità vanno incontro al proprio destino: Odino viene ucciso da Fenriswolf ma vendicato da suo figlio Víðarr; Thórr si batte con il proprio arcinemico, il serpente che cinge la terra, e i due si uccidono l'un l'altro; Freyr muore nel duello con Surtr. Il sole si oscura, le stelle cadono dal cielo, e la terra in fiamme è inghiottita dal mare.

Ma questo fosco quadro da fine del mondo non sta a significare che tutto è perduto: la terra, che in origine Odino e i suoi fratelli avevano tirato fuori dalle acque primordiali, riemerge, purificata e rigenerata, dagli abissi in cui era affondata. Una nuova stirpe di dei si raduna nuovamente nei verdi pascoli riprendendo a dilettarsi con il gioco della dama dei loro «padri». Baldr e Hǫðr, rinati, vivono in perfetta armonia nelle dimore divine, e da allora uomini senza colpe vivranno per sempre in una abitazione dal tetto d'oro chiamata Gimlé. Una potente divinità innominata regnerà su ogni cosa. Ma il male non è stato completamente sradicato, in quanto Níðhǫggr, il terribile drago, ancora si aggira sopra le praterie stringendo cadaveri fra gli artigli.

Il *Vǫluspá*, da cui abbiamo tratto la descrizione del destino degli dei, non costituisce l'unica fonte sul *Ragnarǫk*, né del resto riflette fedelmente le credenze popolari a proposito della fine del tempo. I componimenti poetici dell'*Edda*, il *Vafþrúðnismál* per esempio, spesso contengono versioni divergenti di certi episodi, e Snorri Sturluson, che nel *Gylfaginning* fornì un resoconto dettagliato dei medesimi eventi, cita da tutte le fonti a sua disposizione. Così, nel descrivere la tragica fine di Odino e il modo in cui suo figlio Víðarr lo vendicò, Snorri preferisce la versione più cruda e primitiva del *Vafþrúðnismál*, nella quale Víðarr, calzando una scarpa fatta di tutta la pelle ricavata da quella tolta alla punta e al calcagno delle scarpe degli uomini dal principio dei tempi, divarica le mandibole del mostruoso lupo fino a staccarle. La sorprendente somiglianza fra l'azione di Víðarr e quella di Lugh nella tradizione irlandese della Seconda battaglia di Magh Tuiredh, assieme al rapporto con i calzolai del dio celtico Lug(us), potrebbe essere indizio del fatto che lo strano accenno alla origine della calzatura di Víðarr rifletta una tradizione molto antica, non più bene compresa, che mette questa divinità dei Germani in relazione con i calzolai. Si può dunque presumere che la versione contenuta nel *Vǫluspá*, che afferma che Víðarr «colpisce al cuore il figlio di Hveðrungr», sia una forma meno antica dell'episodio. In ogni caso, nella cultura scandinava c'era una

diffusa convinzione di una imminente catastrofe pronta a colpire le divinità. Lo dimostrano i numerosi riferimenti nella poesia scaldica. Per esempio, in un componimento commissionato dalla vedova di Eirik Bloodax (ucciso in Inghilterra nel 954) l'eroe viene chiamato nel Walhalla da Odino, che ne ha bisogno per il tremendo conflitto finale, e il poeta parla del «grigio lupo [Fenrir] con lo sguardo fisso alle dimore degli dei, pronto al balzo». In maniera simile, Eyvindr Skáldaspillir, nel celebrare Hákon il Buono (morto nel 960), disse di lui: «Fenriswolf, libero da catene, devasterà il / regno degli uomini finché non verrà un principe così / buono da prendere il suo posto» (stanza 20 dello *Hákonarmál*, vedi Hollander (trad.), *Heimskringla*, Austin 1964, p. 127).

La creazione del genere umano. Il mito germanico della creazione dell'uomo è attestato in due versioni, nel *Vǫluspá*, e nel *Gylfaginning* di Snorri Sturluson. In entrambi i casi sono coinvolte tre divinità, nel primo caso gli Æsir, nel secondo i figli di Borr. Passeggiando sulla spiaggia, le divinità trovano due tronchi d'albero, che «animano» e dotano di alcune qualità (vedi tavola 1). Si è cercato, senza che sia emersa alcuna ipotesi convincente, di individuare per questo mito germanico paralleli con altri miti. In Esiodo si trova traccia di una creazione del genere umano a partire da alberi di frassino ad opera di Zeus, il che corrisponde al nome germanico del primo uomo: Askr («frassino»). C'è anche una corrispondenza con una narrazione indiana in cui uno scultore, un orefice, un tessitore e un sacerdote, viaggiando assieme, trasformano un tronco di sandalo in una bella donna. Lo scultore ne intaglia la forma, il tessitore la veste, l'orefice la adorna di gioielli, il sacerdote tramite incantesimi vi insuffla la vita.

Le idee alla base di questi miti sono le stesse – un essere umano viene ricavato da un pezzo di legno – ma l'elaborazione del tema è del tutto diversa. Nella storia indiana, l'atto di dare la vita corona un lungo processo; nel mito scandinavo, la triade divina crea l'essere primordiale all'istante. La caratteristica del racconto eddico è l'unità dell'atto creativo per diretto intervento divino, nonostante la distribuzione delle qualità umane da parte di tre divinità differenti. È dunque interessante esaminare il rapporto fra natura e funzione delle divinità coinvolte e i doni da esse conferiti.

TAVOLA 1. *Qualità donate al genere umano.*

VǪLUSPÁ	GYLFAGINNING
Soffio di vita/anima (Odino)	Spirito e vita
Emozione/senso (Hœnir)	Comprensione, capacità di movimento
Abilità, portamento, colore/ essenza vitale, aspetto florido (Lóðurr)	Forma, parola, udito, vista

Nel *Gylfaginning*, le divinità in questione sono i figli di Borr: Odino, Vili e Vé, il medesimo gruppo che creò il mondo «sacrificando» il gigante primordiale Ymir. Poiché Vili e Vé sono poco più che ipostasi di Odino, l'intero processo di creazione viene attribuito alla divinità suprema (forse in uno sforzo di ridurre la triade divina ad unità sotto l'influsso del Cristianesimo).

La versione del *Vǫluspá* della creazione dell'uomo rappresenta senza dubbio una tradizione più antica. Il fatto che l'uomo riceva il soffio della vita da Odino è da connettere al ruolo di Odino quale dio sovrano che assegna un potere che dona la vita (antico norreno, *ǫnd*, «soffio»; la traduzione «anima» contiene accezioni cristiane che il termine antico norreno assunse soltanto in seguito). Il nome di Odino (germanico, *Wōðan[az]) deriva da una radice che significa «soffiare» e include, in alcune sue derivazioni, la connotazione di «potere che dona la vita»; il termine è affine all'antico irlandese *fáith* («veggente, profeta») e al latino *vates* («divinatore»). In effetti, Odino è una divinità ispirata, il principe dei poeti, il padrone delle rune divinatorie, il detentore di temibili poteri magici. La radice germanica del suo nome, **wōð-*, appare anche nel tedesco *Wut* («rabbia»). Adamo di Brema interpretò dunque correttamente il nome di Odino come «furor» nel descrivere le divinità pagane del tempio di Uppsala. In antico norreno, *óðr*, tradotto di solito «mente, ragione, intelletto, senso», è il dono di Hœnir secondo la stanza 18 del *Vǫluspá*. Ma *óðr* è anche adoperato come un aggettivo per «pazzo, furioso, violento; desideroso, impaziente», tutti termini che mettono in evidenza una forte tensione emotiva o la mancanza di controllo razionale. L'attività cerebrale ispirata espressa da **wōð-* può in effetti sconfinare nell'estasi, e il nome dell'«idromele dei poeti», *óðrœrir*, significa letteralmente «eccitare fino all'estasi».

La stanza 18 del *Vǫluspá* è in verità l'unico contesto in cui si crede che *óðr* abbia il significato di «mente, ragione, intelletto», e tale significato viene desunto dal testo parallelo di Snorri, nel quale la seconda divinità dota l'uomo di *vit* e *hrœring* («intelligenza e movimento») con enfasi speciale su *vit* («intelligenza»). Tuttavia, *hrœring* non si addice solo al movimento fisico. Esso compare in frasi e composti che fanno chiaramente riferimento alle emozioni, cosicché l'uso da parte di Snorri di *vit* in abbinamento con *hrœring* potrebbe indicare i moti dell'animo che il termine antico norreno *óðr* esprime nel *Vǫluspá*.

Questo equivoco a proposito di *óðr* si può addebitare anche al fatto che Hœnir viene spesso descritto come una divinità saggia; se, come si pensa, il suo nome è de-

rivato da una radice che significa «rendere acuto, appuntire», egli sarebbe il dio che affina la mente. Dumézil lo chiama «il patrono della parte profonda, invisibile dell'intelligenza», secondo un'idea basata su due eventi. Il primo, quando Þjazi, sotto forma di aquila, chiede a Hœnir una porzione del pasto degli dei, Hœnir non risponde, ma non riesce a nascondere pesanti sospiri di rabbia. Il secondo, quando partecipa alla Þing degli dei in qualità di capo dei Vanir e non riesce ad ottenere il consiglio di Mímir, Hœnir non prende mai posizione, e afferma soltanto «decidano gli altri!». Dumézil considera il rifiuto da parte di Hœnir di coinvolgersi il solo atteggiamento saggio per le circostanze, e lo contrappone all'avventatezza di Loki, che volge al disastro allorché tenta di battere Þjazi con un bastone dopo che il gigante ha sottratto quattro pezzi di carne agli dei. Nel caso della Þing, Dumézil suggerisce che Mímir e Hœnir rappresentino simbolizzazioni complementari dei nostri processi di pensiero: Mímir rappresenterebbe la «coscienza collettiva» su cui facciamo affidamento per prendere decisioni e senza la quale il pensiero individuale (cioè Hœnir) è inutile. La spiegazione di Dumézil è ingegnosa ma poco convincente. Tutti i testi mostrano Hœnir incapace di agire in proprio e se ciò non fa di lui qualcuno «di scarsa intelligenza», come hanno suggerito vari studiosi, neanche lo rende un «dio dal pensiero riflessivo». Egli è piuttosto lo strumento dell'ispirazione divina, colui il quale pronuncia il messaggio trasmesso dalla sapienza di un altro. In assenza di Mímir (la sua fonte di ispirazione) egli resta silente nella Þing; di conseguenza è descritto come la più timorosa di tutte le divinità (poiché non può agire senza essere consigliato). Dopo il *Ragnarǫk* avrà la funzione, nel ruolo di sacerdote, di consultare gli oracoli (cioè, interpretare i segni forniti da una potenza esterna, ancora come veicolo di ispirazione divina). È in tale veste che egli contribuisce a dotare l'uomo dell'«attività mentale ispirata» (*óðr*), motivo per cui alcuni studiosi lo hanno considerato anche una ipostasi di Odino.

La terza divinità della triade, Lóðurr, è più difficile da definire dal punto di vista funzionale, essendo a malapena conosciuta al di fuori di questo contesto (altrove, egli è descritto semplicemente come un amico di Odino, attributo che egli condivide con moltissimi altri membri del pantheon scandinavo). Poiché in altri contesti Odino e Hœnir appaiono in stretta connessione con Loki, alcuni studiosi hanno anche provato a equiparare Lóðurr a Loki (quale dio del fuoco) sulla base di sofismi etimologici, senza peraltro produrre argomentazioni solide in favore dell'ipotesi. Egualmente discutibile è l'identificazione di Lóðurr con il termine *logaþore*, trovato assieme ai nomi *Wodan* e *Wigiþonar* nell'iscrizione runica sulla Fibula di Nordendorf (prima metà del VII secolo): *logaþore* è forse da mettere in rapporto con la parola antico inglese *logðor* o *logeðer* («scaltro, furbo») riferita agli stregoni.

Questo rapporto con la magia, nell'accezione di ordire malefici, potrebbe bene coesistere con la personalità di Odino, tanto da potere considerare Lóðurr un'altra ipostasi della divinità. Ma è il caso, prima di affrontare gli ostacoli etimologici che tale interpretazione comporta, di esaminare più da vicino i doni conferiti da Lóðurr alla prima coppia umana. Il testo dice che egli diede loro *là*, *lœti* e *litir góðir*. L'ultima di queste espressioni significa «buoni colori», nel senso di buona salute nonché di bellezza fisica, che fra i Germani era considerata segno di nobili natali (in tale senso, è la bellezza a distinguere Beowulf dai propri compagni, ed il poeta anglo-sassone per designare il suo aspetto senza pari adopera proprio lo stesso termine che Snorri adopera per qualificare il dono della terza divinità). *Lœti* significa «suono, voce; portamento, atteggiamento» e in altri contesti indica con maggiore esattezza le maniere. Poiché Snorri specifica parola, udito e vista come elementi ascrivibili all'intervento della terza divinità nel dare forma alla prima coppia umana, è ovvio che tale attribuzione delle principali percezioni sensoriali da parte di questa divinità rappresenti una tradizione differente rispetto a quella dei versi eddici.

Il termine *là* è problematico a causa di difficoltà etimologiche: la traduzione che spesso se ne dà – «sangue» – poggia su una interpretazione controversa di un verso scaldico. In un altro contesto poetico il termine è associato all'aggettivo *sǫlr* («pallido»), suggerendo l'interpretazione «di carnagione giallognola». Ciò implicherebbe per *là* il significato di «aspetto, sembiante». Lóðurr avrebbe quindi conferito all'uomo il proprio aspetto e il proprio buon colorito (cioè, il proprio aspetto fisico). Soltanto il termine tocario *lek* («apparenza, aspetto»), derivante dalla medesima radice indoeuropea, corrobora tale interpretazione. Una soluzione alternativa sarebbe quella di interpretare *là* come «capelli» (dal germanico **lawō*, «tagliare»), ipotizzando uno sviluppo semantico simile a quello del termine sanscrito *lava-* («tagliare, lana, capelli»).

L'importanza dei capelli come peculiarità del genere umano è ampiamente sottolineata nella tradizione culturale dei Germani. I capelli erano sacri: capelli lunghi lasciati crescere sulle spalle erano una caratteristica tipica di sacerdoti, re e donne; i capelli erano il veicolo della *hamingja* («l'anima; felicità»). Per la legge salica, tagliare i capelli a una ragazza senza il permesso dei suoi genitori comportava una sanzione più alta che sedurre un'ancella del re. Il taglio dei capelli era un rito di passaggio che marcava l'accesso all'età adulta, e Taci-

to riferisce che i giovani guerrieri catti non si sarebbero permessi né di tagliarsi i capelli né di radersi la barba prima di avere ucciso per la prima volta un nemico. Inoltre, nelle saghe, la bella presenza degli eroi è sempre evocata abbinando la loro carnagione con una particolare sfumatura di capelli. Così, il verso dell'*Edda* potrebbe essere appropriatamente interpretato come «Lóðurr donò all'uomo i capelli e un buon colorito».

Se, dunque, Odino e Hœnir conferiscono all'uomo qualità essenzialmente spirituali, mentre Lóðurr gli fornisce l'aspetto fisico, Lóðurr deve essere una divinità preposta agli aspetti fisici della vita, più vicina alla natura rispetto agli eccelsi Æsir; egli deve essere, in altre parole, una divinità della stirpe dei Vanir, connessa al culto della fertilità degli antichi Germani. Il suo nome potrebbe essere legato al termine antico scandinavo *lóð* («prodotto della terra»). La toponimia svedese fornisce indizi dell'esistenza di una **Ludhgodha* quale ipostasi presso i Germani della grande dea della fertilità. La controparte maschile, **Loþverr*, potrebbe sopravvivere in *Lóðurr* come nome di una divinità della generazione e della crescita e protettrice della comunità etnica, come il corrispondente latino *Liber*, con cui il nome *Lóðurr* (da **Loþverr*) potrebbe essere imparentato.

La guerra fra Æsir e Vanir. Le divinità dei Germani si dividono in due gruppi, gli Æsir e i Vanir. Snorri Sturluson, seguendo l'usanza medievale di «etimologizzare», associava con l'Asia il nome degli Æsir, una interpretazione priva di qualsiasi solidità documentaria. Lo storiografo dei Goti, Giordane (VI secolo d.C.), cita un termine gotico, *ansis* (o *anses*), glossato come «semidei», che compare anche in nomi propri quali il gotico *Ansila*, il burgundo *Ansemundos*, il longobardo *Ansegranus*, e l'antico alto tedesco *Ansgar* e *Anshelm*. Si tratta di parole che derivano, assieme con il termine antico norreno *áss*, dal germanico **ansuz*, che designa un qualche tipo di divinità. La forma femminile, conservata da iscrizioni germaniche meridionali nel nome divino *Vihansa*, potrebbe fare riferimento a una dea della guerra, se **wīh* è una forma alternativa di **wīg* («combattimento»; antico alto tedesco, *wīg*; antico inglese, *wīg*; antico norreno, *víg*). Poiché, inoltre, gli Æsir sono dei sovrani, è plausibile associarne il nome al termine ittita *hashshush* («re») più che al prefisso vedico *asu-* («soffio di vita»), come viene di solito suggerito.

Quanto a *Vanir*, il termine è stato messo in relazione con l'antico norreno *vinr* («amico»), con *Venus*, il nome latino della dea dell'amore, e con il sanscrito *vánas-* («lussuria»), una etimologia molto adatta a un pantheon della fertilità. Si è anche ipotizzato un rapporto fra il termine *Vanir* e il sanscrito *vánam* («acqua»; vedi il nome, latinizzato della etnia [slava], *Veneti*, dal significato di «popolo delle acque»), una interpretazione resa dubbia dall'inconsistenza dei Vanir come divinità acquatiche. Qualsiasi ruolo possano avere svolto altre divinità (per esempio, Thórr) nel favorire la fertilità, quest'ultima rimane la sfera di azione specifica dei Vanir.

I Vanir vivono in pace con gli Æsir, ma non sempre è stato così. Al principio del tempo infatti i due gruppi combatterono un'aspra guerra, registrata da Snorri Sturluson (con varie versioni su alcuni dettagli) in due scritti distinti, la *Ynglingasaga* e lo *Skáldskaparmál*. Il primo è una narrazione evemerista della gioventù degli Æsir in «Asia» (antico norreno, Ásaland, Ásaheimr), dove la loro città principale era Ásgarðr e i loro vicini, i Vanir, vivevano a Vanaland o Vanaheimr, presso il Tanais, nome classico del fiume Don.

A detta di Snorri, Odino guida il proprio esercito contro i Vanir, ma essi offrono una forte resistenza. Le due parti riportano vittorie alterne, saccheggiando a turno i territori gli uni degli altri, fino a quando si stancano di lottare e concludono una pace che li mette su un piano di parità. Scambiano ostaggi: Njǫrðr dei Vanir e suo figlio Freyr vengono condotti nel mondo degli Æsir, i quali a loro volta consegnano Mímir e Hœnir ai Vanir. Poiché Mímir è molto intelligente, i Vanir ricambiano spedendo «il più intelligente fra loro» – Kvasir – agli Æsir. Nello *Skáldskaparmál*, Snorri afferma però che Kvasir venne creato dalla saliva dei Vanir e degli Æsir quando essi sputarono nel calderone comune a conclusione del patto di pace. Altri indizi che mettono in relazione il sangue di Kvasir con l'«idromele della poesia» sembrano parte di una versione più prossima all'originale.

L'*Edda in versi* descrive la guerra fra gli Æsir e i Vanir in termini piuttosto vaghi (stanze 21-24 del *Vǫluspá*), ma poiché l'argomento era assai bene noto ad ogni scandinavo, non era necessario che il componimento poetico fosse esplicito. Intendimento del poeta non era spiegare bensì evocare l'accaduto. Nel *Vafþrúðnismál* (stanza 39), si dice che Njǫrðr è nato a Vanaheimr, ma che è stato dato in ostaggio – informazione confermata anche dal *Lokasenna* (Gli insulti di Loki: stanza 34). L'affermazione della veggente nel *Vǫluspá* solleva numerosi problemi (gli studiosi sono in disaccordo a proposito della corretta sequenza delle stanze nel componimento, nonché della interpretazione di numerosi termini e frasi del testo).

La *vǫlva* («veggente») rievoca la prima di tutte le guerre quando trafissero Gullveig «da ogni parte con lance». La frase in antico norreno *geirum studdu* significa in realtà «la sostennero» (affinché non cadesse). Bruciarla tre volte non era servito, essendo ogni volta rinata. La chiamarono Heiðr («luminosa»); era una veggente abile nel profetare, nel dare potere a bacchette magi-

che (antico norreno, *gānda*), e nel lanciare incantesimi (antico norreno, *seiðr*), talora in *trance*, come suggerisce una interpretazione nello *Hauksbók*.

Secondo la stanza 23 del *Vǫluspá*, «tutte le divinità» (*regin ǫll*) si radunano in consiglio: sta a loro pagare tributo o devono «tutte le divinità» (in questo caso scritto *goðin ǫll*) ricevere tributo? Il significato del testo è molto controverso. *Afráð gjalda*, nel sesto verso, è stato tradotto «subire una sconfitta» da R. C. Boer, e «vendicare il male» da Ernst A. Kock. Se si parla soltanto degli Æsir, che differenza c'è fra *regin ǫll* nel primo verso e *goðin ǫll* nel settimo verso? Forse che la prima espressione si riferisce ai soli Æsir, mentre la seconda a Æsir e Vanir assieme? *Gildi eiga*, nell'ottavo verso, è stato tradotto «dividere un pasto comune» da Boer, e «ricevere un tributo» da Kock. Nella sua recente traduzione del *Vǫluspá*, Paul Schach preferisce mantenere l'ambiguità: «Allora tutte le forze sovrane (*regin ǫll*)... discussero se era il caso che gli Æsir subissero una grossa perdita o che tutte le divinità (*goðin ǫll*) ricevessero compenso» (P. Schach, *Some Thoughts on Vǫluspá*, in R.J. Glendinning e H. Bessason (curr.), *Edda. A Collection of Essays*, Winnipeg 1983, p. 95).

Nella stanza 24 Odino getta la propria lancia in campo nemico, nel gesto rituale che dà il via alle ostilità, dedicando così i nemici al dio della guerra e alla morte. I Vanir fanno ricorso più alla magia che alla forza militare per abbattere le mura di Ásgarðr, e almeno all'inizio sembrano avere il sopravvento: «essi conquistarono il campo».

Come interpretare ciò? Le stanze 21-22 evocano le cause della guerra divina, vale a dire l'arrivo di Gullveig nella dimora di Odino e la sua tripla rinascita come strega praticante malefici magici (*seiðr*). La stanza 23, ammesso che la sua posizione nel componimento sia quella corretta, suggerisce che le divinità in un primo momento provarono a negoziare, ma che esse erano incerte sul da farsi. Dovevano essere solo gli Æsir a sopportare la perdita e pagare un tributo (*afráð gjalda*) ai Vanir? Oppure dovevano essere tutte le divinità a ricevere un compenso per il danno verificatosi? Se si colloca la stanza 23 dopo la 24, il corso degli eventi si accorda meglio con la versione della storia narrata nella *Ynglingasaga*: gli Æsir e i Vanir hanno combattuto con successi alterni, sono entrambi stanchi della guerra, decidono di appianare i disaccordi e alla fine ciascuna delle due parti riceverà un tributo (la seconda soluzione della stanza 23) con lo scambio di ostaggi.

Chi era Gullveig, così brutalmente attaccata e torturata dagli Æsir? Il nome *Gullveig* appare solo in questo contesto. Si tratta di un composto fra i termini antico norreno *gull* («oro») e *veig*, che si presume signifi «potere» (si trova spesso come secondo elemento in nomi scandinavi femminili, per esempio, *Solveig*). *Veig* era anche comunemente adoperato in poesia per designare una bevanda forte. Secondo quanto detto nella stanza 34 dello *Alvíssmál*, per esempio, era il nome che gli Æsir diedero alla birra. Quindi, alla lettera, *Gullveig* fa riferimento al «potere» o alla «ebbrezza dell'oro», in altre parole alla follia ed alla corruzione innescate dal prezioso metallo.

Del resto, il nome *Heiðr*, esso pure assegnato a Gullveig, indica anche altrove le streghe, per esempio, la veggente Heiðr nel *Landnámabók*. Si tratta di un sostantivo, identico nel significato all'aggettivo *heiðr* («splendente»), che calza alla perfezione su di una «strega», tentatrice accecante che incarna il «potere o l'ebbrezza dell'oro». Deve essere stata una delle divinità dei Vanir in quanto esse sono quelle della ricchezza e del controllo su quella forma di magia malefica chiamata *seiðr*. Turville-Petre ha dunque verosimilmente ragione nell'identificarla con Freyja, la Vanadís o dea massima fra i Vanir. È in effetti chiaro che Freyja fosse di casa nel regno degli Æsir, benché non si dica che essa giunse lì come ostaggio dopo la guerra. La sua essenza di dea dell'oro traspare da varie circostanze: nella poesia scaldica essa piange lacrime d'oro, i nomi delle sue due figlie, *Hnoss* e *Gersimi*, significano entrambi «gioiello», ed essa stessa è in geloso possesso del celebrato Brísingamen. È a lei che si fa riferimento quando si narra della donna lussuriosa e seducente che, secondo Loki, è stata con tutti gli dei, incluso il fratello Freyr (stanze 30-32 del *Lokasenna*). Inoltre, è una strega (antico norreno, *fordœða*) e controlla il *seiðr*, una pratica dei Vanir che gli Æsir (Odino in particolare) apprendono da lei. Non c'è un racconto di come giunse a Ásgarðr, ma se la sua identificazione con Gullveig è esatta, essa sarebbe stata la causa dello scoppio della guerra, il che suggerisce che i Vanir la spedirono di proposito nel regno degli Æsir per corromperli con l'avidità, la lussuria e la stregoneria. I tentativi compiuti da parte degli Æsir di eliminarla sono falliti: essa vive ancora lì.

Il mito di Baldr. La storia del destino di Baldr è probabilmente la più commovente e la più controversa dell'intera mitologia dei Germani. In questa storia, nota meglio nella versione di Snorri Sturluson nel *Gylfaginning*, Baldr, lo splendente figlio di Odino, è ossessionato da brutti sogni di una morte imminente. La madre, Frigg, per proteggerlo da qualsiasi pericolo ottiene il giuramento di non fargli del male da parte di ogni cosa al mondo, ma dimentica il gracile vischio. Geloso delle attenzioni che Baldr riceve nei giochi con le divinità, Loki, travestito da donna, sottrae alla madre il segreto della invulnerabilità di Baldr. Poi persuade Hǫðr, il fratello cieco di Baldr, la cui infermità gli ha impedito di

partecipare alla gara del lancio di oggetti verso Baldr, a tirare una freccia di vischio. La freccia, sotto la guida di Loki, colpisce Baldr e lo uccide. Le divinità restano sorprese e confuse, e mentre sono in corso i preparativi per la barca funeraria di Baldr, esse inviano Hermóðr sul cavallo di Odino verso il regno di Hel per ottenere dalla dea del mondo sotterraneo il rilascio dello sfortunato dio. Nel frattempo Nanna, moglie di Baldr, muore per il dolore e il suo corpo viene posto sulla barca Hringhorni («prua curva»), dove raggiunge il marito nella pira funeraria. Hermóðr ritorna con la notizia che Baldr verrà rilasciato solo a condizione che «ogni cosa al mondo, viva o morta, versi lacrime per lui». Immediatamente gli Æsir inviano messi nell'universo intero per chiedere a tutti ed a ogni cosa di piangere per riscattare Baldr dalle grinfie di Hel. Anche le pietre e i metalli prendono parte alla lamentazione cosmica, ma una gigantessa di nome Þǫkk dice che a lei Baldr non serve e che per quanto la riguarda Hel può tenerselo! Si tratta ancora una volta di Loki camuffato, il quale così riesce a impedire il ritorno di Baldr, che avverrà solo dopo il Ragnarǫk.

Il pantheon. La prima testimonianza scritta che abbiamo a proposito della religione dei Germani è una affermazione di Giulio Cesare, nel sesto libro de *La guerra gallica*, secondo cui essi adoravano il sole, la luna, e Vulcano, che in genere sta ad indicare «il fuoco». Mentre non vi è traccia di un culto lunare nei territori abitati dai Germani, prove archeologiche e di altro tipo confermano l'esistenza molto antica di un culto solare diffuso. Il ruolo del fuoco nel culto e nel rituale sembra essere stato piuttosto limitato in epoca storica. L'affermazione di Giulio Cesare, a quanto pare, si riferisce a una situazione arcaica ed è parzialmente inaccurata. I dati registrati da Tacito circa centocinquanta anni dopo forniscono, invece, un quadro piuttosto preciso di quella che deve essere stata la struttura del pantheon dei Germani al tempo dello scrittore (fine del I secolo d.C.).

La divinità principale è Mercurio, il cui nome latino, *Mercurius*, è una interpretazione romana del nome germanico **Wōðan*[*az*], come mostra anche il conio dal latino *Mercurii dies* del termine germanico **Wōðaniz-dag*[*az*] (inglese, *Wednesday*; neerlandese, *woensdag*). Mercurio è affiancato da Marte e Ercole. Di questi due, il primo rappresenta il dio germanico *Tīw[az], il cui nome si conserva in *Tuesday* (antico inglese, **Tīwesdœġ*; latino, *Martis dies*). Il secondo lo si identifica di solito con *Þun[a]r[az], il campione delle divinità dei Germani, che però, in quanto dio del tuono, nella *interpretatio romana* corrisponde anche a Giove, come dimostra il nome latino *Iovis dies* (inglese, *Thursday*; tedesco, *Donnerstag*; neerlandese, *donderdag*; germanico **Þnriz-dag*[*az*]). Poiché, a detta di Tacito, Mercurio/*Wōðan[az] è l'unico dio germanico a cui siano offerti sacrifici umani, molti studiosi danno per certo che il *regnator omnium deus* («dio regnante su tutto») venerato dai Semnoni, tribù degli Svevi, nel loro boschetto sacro e regolarmente onorato quale antenato tribale con sacrifici umani, debba essere la medesima divinità, ma forse ha ragione Allan Lund nel ritenere che esso debba essere stato venerato quale fondatore eponimo sotto il nome **Semno*.

In un altro contesto (*Germania* 2), Tacito fornisce informazioni simili sugli antenati divini dei tre principali gruppi tribali germanici. Essi sono discendenti dei tre figli di Mannus (letteralmente, «uomo»), egli stesso figlio del dio Tuisto, un essere con caratteristiche bisessuali nato dalla terra. Mentre la divinità che generò gli Ingveoni, una tribù della regione del mare del Nord, è facilmente identificabile, non è possibile identificare gli antenati divini degli (H)erminoni, il cui territorio si estendeva dal corso inferiore dell'Elba in direzione sud fino alla Boemia, o degli Istevoni, della regione tra il Reno e il Weser. Al massimo, a proposito del prefisso **Ist-* (nel nome *Istaevones*), possiamo presumere che esso sia in rapporto con il termine gotico *aistan* («essere intimorito»); invece, **ermin-* (in [H]erminoni) è un aggettivo germanico dal significato di «potente, augusto», applicabile sia a divinità che ad altri esseri o cose. *Jǫrmunr* è un nome per Odino, e appare anche nei composti *Jǫrmungandr* (nome del serpente cosmico) e *Jǫrmungrund* («terra»). In antico alto tedesco, *irmin-* significa «universale» nei composti *irmindeot* e *irmingot*, che compaiono nello *Hildebrandslied*. In antico sassone, Irminsūl è il pilastro cosmico che regge l'intero universo ed è associato dai cronisti con Mars/*Tīw[az]. Quanto a *Ingw[az], la divinità eponima degli Ingveoni, un componimento poetico runico in antico inglese suggerisce che esso fosse venerato in Scandinavia meridionale (i Dani, in effetti, sono chiamati «Ingwine» nei versi 1044 e 1319 del *Beowulf*); e la sua associazione con Freyr è illustrata dal composto antico norreno *Yngvifreyr* (germanico, **Ingwja-fraujaz*). Abbiamo poche informazioni sul suo culto, ma si tratta certamente di una divinità legata alla fertilità, e se il carro che seguiva attraverso il mare secondo il componimento runico è il «carro della morte», potrebbe essere anche il «dio che muore», in altre parole un dio della fertilità tipicamente primaverile.

Tacito riferisce anche di altre divinità venerate localmente dai Germani, come Nerthus, Madre Terra, per cui gli Ingveoni mettevano in scena una sorta di rappresentazione annuale durante la quale celebravano i poteri della fertilità da essa incarnati, o come i gemelli divini che lo scrittore chiama Alcis (germanico, **Alhīz*) ed equipara a Castore e Polluce. In entrambi i casi Tacito

fornisce alcuni dettagli su culto e rituale, specificando, per esempio, che Nerthus avvolge se stessa di mistero: durante le proprie peregrinazioni fra i devoti rimane nascosta dietro le tende di un carro; solo il suo sacerdote può avvicinarla, e dopo avere compiuto il viaggio cerimoniale le viene fatto fare un bagno in un lago segreto, ma poi, per mantenere la «sacra ignoranza» su di lei, tutti gli officianti l'abluzione rituale vengono annegati. Analogamente, Tacito scrive che i sacerdoti dei Dioscuri presso i Naharvali, popolazione germanica dell'Est, si acconciano in sembianze femminili, volendo forse fare riferimento ai capelli lunghi, caratteristica intimamente legata ai divini gemelli germanici. Egli nota inoltre che queste divinità non sono rappresentate da immagini o statue. Ciò rafforza la sua affermazione generale sul carattere aniconico della religione dei Germani – «non reputano opportuno raffigurare gli dei con alcun genere di espressione umana» (*Germania* 9) – almeno in parte contraddetta, tuttavia, dai ritrovamenti archeologici di alcuni pali, scolpiti alla buona, che mostrano una rudimentale rappresentazione antropomorfa delle divinità.

Negli *Annali*, Tacito fa riferimenti ad altre divinità germaniche, come Tamfana, il cui santuario era un centro importante di attività culturali nel territorio dei Marsi (tra i fiumi Lippe e Ruhr). Il «tempio» di questa dea venne presumibilmente raso al suolo dai Romani durante la celebrazione di una festa autunnale nel 4 d.C. La sua stessa esistenza contraddice l'affermazione di Tacito nella *Germania*, secondo cui i Germani «si rifiutano di confinare le proprie divinità entro mura» e la pretesa che il culto avesse luogo in genere all'aperto e fra gli alberi, come per la dea dei Frisoni Baduhenna, presso il cui boschetto sacro venne massacrato un distaccamento romano.

Iscrizioni di epoca romana offrono dati ulteriori sulle divinità venerate dai Germani (entro i confini dell'Impero), per esempio Nehalennia, il cui santuario nei pressi di Domburg in Selandia (Sjælland) ha fornito altari e statue in abbondanza. La dea era venerata principalmente da marinai e mercanti, nati per lo più nelle province nordoccidentali dell'Impero, i quali le dedicavano monumenti in cambio dell'aiuto da essa ricevuto. I suoi attributi (cornucopie, frutti particolari, cane, eccetera) la caratterizzano come una dea della fertilità con caratteristiche ctonie, ma essa sembra anche condividere il patronato della navigazione con Iside, la cui presenza Tacito menziona «tra parte degli Svevi» (presumibilmente gli Ermunduri, che erano a stretto contatto con la provincia romana del Norico, dove il culto di Iside era stato integrato con quello della dea nazionale Noreia).

Altrettanto importante è il culto delle *matres*, o *matronae*, documentato da pietre votive con iscrizioni dedicatorie, trovate principalmente nel territorio degli Ubii, che abitarono lungo la sponda sinistra del Reno nel II e III secolo d.C. I devoti appartenevano essenzialmente alle classi inferiori, ma includevano anche alcuni alti funzionari dell'amministrazione e dell'esercito romani. Le *matres* le si invocava per ottenere protezione contro pericoli e catastrofi, o per ottenere la prosperità della famiglia, ed erano descritte quali generose dispensatrici di benedizioni, come mostrano epiteti come *Gabiae* («donatrici»), *Friagabis* («donatrici generose») e *Arvagastiae* («le accoglienti»). Poiché appaiono spesso in gruppi di tre e sembrano in rapporto con il fato e il benessere umano, sono state comparate alle *nornir*, anche in virtù del rinvenimento di una pietra con l'iscrizione «Matrib[us] Parc[is]», che fa diretto riferimento alla *interpretatio romana* delle tre divinità del fato.

Dai dati di epoca romana emerge un quadro che possiamo sintetizzare come segue:

- Il dio sovrano, *Wōðan[az] (identificato con Mercurio), potrebbe avere preso il posto in origine occupato dal vecchio dio del cielo indoeuropeo *Deiwos (germanico, *Tīwaz; antico norreno, Týr), che ha conservato ancora presso alcune tribù, i Catti per esempio, una posizione abbastanza eminente da far sì che il bottino sottratto ai nemici venisse dedicato congiuntamente a lui e a *Wōðan[az].
- Þun[a]r[az], il campione divino, è identificato con il dio del tuono (Ercole/Giove).
- I gemelli divini, *Alhiz, identificati con Castore e Polluce, erano venerati localmente, specie presso le tribù germaniche dell'Est.
- Le divinità della fertilità erano venerate regionalmente e svolgevano anche altre funzioni, quali la protezione della navigazione o la decisione dei destini degli uomini; fra questo tipo di divinità vi erano Nehalennia, le *matres* o *matronae*, Nerthus, e *Ingw[az].

Il periodo della migrazione e quello ad essa seguente mostrano un'apparente continuità di questo sistema:

- *Wōðan[az] resta il dio supremo e assurge ad antenato delle genealogie regali; esiste anche qualche prova di un suo legame con la magia. *Tīwaz invece scompare dalla scena principale, ma lo si può forse identificare nel dio tribale dei Sassoni, il cui nome compare assieme a *Woden* e *Thunaer* nelle formule di abiura che i Sassoni dovevano pronunciare in occasione dei voti battesimali durante le campagne di conversione forzata condotte da Carlo Magno. Il nome *Saxnote* è tuttavia ambiguo: può tanto significare «compagno di spada» quanto attribuire al dio l'acce-

zione di «sacrificale». La prima interpretazione è confermata da quanto viene detto nelle cronache circa il culto di «Marte» fra i Sassoni, e si potrebbe collegare alla presenza del pilastro cosmico Irminsūl nel loro santuario principale (un richiamo alla funzione originaria di dio del cielo di *Tīwaz). La seconda rende più plausibile il suggerimento di Dumézil di una corrispondenza fra la triade Thunaer-Woden-Saxnote nel documento sassone e la trinità scandinava Thórr-Odino-Freyr nel tempio di Uppsala. Saxnote sarebbe, cioè, il dio di una comunità tribale, proprio come Freyr è *folkvaldi* («guida del popolo»); e come Freyr, *blótgoð Svía* («dio sacrificale degli Svedesi»), egli sarebbe destinatario di sacrificio.

- *Þun[a]r[az], il dio del tuono, acquista rilievo progressivamente maggiore quale rappresentante divino della classe guerriera.
- Benché non esista alcuna prova diretta di un culto dedicato ai gemelli divini, il loro ruolo funzionale è evemerizzato nelle figure di eroi gemelli fondatori di vari gruppi etnici dei Germani, quali Hengist e Horsa per gli antichi Sassoni in Gran Bretagna, Raos e Raptos per i Vandali Hasdingi, Ibor e Aio per i Winnili (Lombardi). I nomi *Hengist* e *Horsa* (legati rispettivamente al tedesco *Hengst*, «stallone», e all'inglese *horse*, «cavallo») ci ricordano l'associazione fra cavalli e gemelli divini. Questi ultimi in greco sono detti *leyko polo* («con cavalli bianchi»), nell'India antica Aśvinau («possessori di cavalli»). I nomi *Raos* e *Raptos* (legati rispettivamente al tedesco *Rahe*, «asta», e all'inglese *rafter* «travetto») concordano con la rappresentazione aniconica dei Dioscuri sotto forma di travi, presente anche nell'antica Sparta, e di H dell'alfabeto latino o di (pi) di quello greco. I termini longobardi *Ibor* (presumibilmente dal germanico **ebur-*, «cinghiale») e *Aio* (germanico, **agjo*, «taglio, parte affilata della lama») potrebbero fare riferimento alle zanne acuminate dei cinghiali, animali associati anche alle divinità della fertilità Freyr e Freyja, la cui sfera funzionale ha legami diretti con i gemelli divini.
- Oltre ai già menzionati riferimenti a **Ingw*[*az*], troviamo numerosi nomi di divinità legate alla fertilità: *Erce*, un nome in apparenza tratto dal celtico e adoperato per designare la Madre Terra in una formula magica in antico inglese; *Phol* (antico alto tedesco, *Vol*), che compare insieme a *Wōden* e *Balder* nell'incantesimo di Merseburg in antico alto tedesco; *Friia* e *Frīg*, nomi rispettivamente antico alto tedesco e antico inglese della dea germanica identificata con Venus, il cui nome sopravvive nel tedesco *Freitag* e nell'inglese *Friday*. È invece dubbia l'esistenza, spesso tuttavia evocata, di una divinità della primavera, **Austrō*, nome da cui deriverebbe la parola inglese *Easter*, «Pasqua» (tedesco, *Ostern*): l'ipotesi poggia infatti su una interpretazione, priva di riscontri cultuali o mitologici, fatta da Beda (672/3-735 d.C.), del termine antico inglese *Ēostrae*; tale nome recente è stato peraltro convincentemente spiegato come un termine missionario cristiano.
- Ci sono anche alcune divinità minori quali Fosite, al quale era consacrata un'isola al confine fra i territori frisoni e danesi. È conosciuto solo perché viene nominato nel racconto della vita di san Villibrordo (Willibrord), ma il suo nome mostra una somiglianza sorprendente con quello del dio scandinavo Forseti, la cui funzione specifica, a detta del *Grímnismál*, è di regolare tutte le controversie; egli è il figlio di Baldr e abita in una dimora, Glitnir, «sorretta con oro e ricoperta di scintillante argento» (stanza 15). Il significato del nome Forseti è chiaro: «che presiede [la Þing]», ma non essendo disponibile alcuna spiegazione convincente della perdita della *r* in *Fosite*, la connessione tra Fosite e Forseti resta solo una ipotesi.

La situazione cambia molto in età vichinga, quando la fioritura della letteratura scandinava fornisce numerose informazioni sulle divinità pagane e sui miti e i culti dei Germani del Nord. I vichinghi, inoltre, nelle loro peregrinazioni, portarono con sé le proprie pratiche e credenze religiose, al cui interno fonti di varia provenienza testimoniano la prevalenza del culto di Thórr. Ciò trova conferma nella onomastica: sono assai pochi i nomi aventi a che fare con Odino, e abbondano antroponimi e toponimi contenenti il nome Thórr. Non bisogna tuttavia fraintendere. Odino era ancora il dio sovrano, ma era la divinità legata in maniera primaria alla gente nobile (*jarl*), mentre la maggioranza della popolazione (gli «uomini liberi», o *karl*) era devota a Thórr.

Possiamo dunque dare un quadro del pantheon come segue, in linea con lo schema trifunzionale duméziliano:

1. La sovranità è rappresentata nel suo aspetto magico da Odino, nel suo aspetto giuridico da Týr.
2. La guerra e la forza fisica sono rappresentate da Thórr.
3. La fertilità e la ricchezza sono rappresentate da Freyr, Freyja e Njǫrðr.

Un simile schema semplifica però eccessivamente il quadro del sistema scandinavo, non solo mancando di evidenziare, come lo stesso Dumézil riconosce, la tipica inclinazione verso la seconda funzione (guerriera), ma anche ignorando personaggi complessi quali Heimdallr e Loki, che difficilmente rientrano in una partizione così netta. Alcune funzioni importanti delle divinità mag-

giori, inoltre, non sono coperte dalle classificazioni della ideologia tripartita duméziliana. Odino, per esempio, è essenzialmente il dio dell'«attività celebrale ispirata» e quindi il patrono dei poeti, un ruolo al quale inneggia il mito in cui egli ruba il prezioso idromele della poesia al gigante Suttungr e lo porta a Ásgarðr. Benché manifesti il proprio potere sovrano tramite significativi interventi magici, inoltre, egli non è certo il solo a detenere il potere magico: i Vanir usano quel *seiðr* che gli Æsir considerano deprecabile, ma che Odino è tuttavia entusiasta di imparare da Freyja. La capacità di Odino di cambiare forma, infine, è superata dalle metamorfosi di Loki. Essa è condivisa anche da alcuni giganti quali Suttungr, che sotto forma di aquila insegue Odino allorché questi vola via (anch'egli sotto forma di aquila) con il prezioso idromele, oppure da Þjazi, che assume egli pure l'aspetto di aquila per seguire il disonesto trickster Loki volato via nel piumaggio di falcone fornitogli da Freyja con la dèa Iðunn, che ha trasformato in una noce.

Per quanto riguarda il coinvolgimento nella guerra, vi è una differenza basilare tra l'intervento di Odino nelle battaglie per dare la vittoria a chiunque egli decida di favorire e la partecipazione diretta al combattimento del campione divino Thórr: la sola volta in cui Odino scende in campo di persona è nel suo scontro mortale con Fenriswolf in occasione del Ragnarǫk. Sembra del resto che il trasferimento di divinità dei Vanir come ostaggi nel regno degli Æsir renda i primi partecipi dello spirito combattivo dei secondi, come quando il pacifico Freyr, che ha prontamente rinunciato alla propria spada per ottenere i favori di una fanciulla gigante fortemente desiderata, affronta il gigante Beli senza armi e lo uccide con un corno di cervo. Ed è di certo sorprendente che, quando Odino raccoglie metà degli eroi che muoiono sul campo di battaglia per farne i propri *einherjar* nel Walhalla, l'altra metà vada a Freyja.

Quanto alla fertilità, è ben noto che Thórr, essendo il dio del tuono, era il protettore della classe contadina, dipendente dai capricci atmosferici per il raccolto, ma egli condivide il controllo sulla meteorologia con Njǫrðr, che comanda il corso del vento e, in qualità di dio del mare, bilancia gli effetti di fulmini e tempeste, placando le acque e soffocando il fuoco.

Heimdallr occupa una posizione marginale nel pantheon; non è nemmeno chiaro a quale gruppo di divinità appartenga. Analogamente a quanto fece Odino, egli evidentemente offrì il proprio *hljóð*, che venne nascosto come pegno sotto l'albero cosmico, Yggdrasill. Mentre Odino ricevette in cambio una vista eccezionale, Heimdallr fu dotato di uno straordinario udito: «può udire crescere l'erba sul terreno e la lana sulle pecore». Se ne è desunto che il termine antico norreno *hljóð* – in genere in questo contesto (stanza 27 del *Vǫluspá*) tradotto «corno», ma il cui significato è di solito «silenzio; ascoltare, sentire», o anche «musica, rumore» – debba designare una delle orecchie di Heimdallr. L'offerta di una parte del corpo in cambio di un aumento di poteri è un tratto caratteristico degli Æsir più importanti, Odino e Týr (quest'ultimo donò la propria mano in pegno per permettere alle divinità di ridurre il minaccioso Fenriswolf in catene, assumendo in cambio le funzioni di protettore della Þing e di patrono della legge). Heimdallr, d'altro canto, quale guardiano delle divinità e sentinella di Ásgarðr, svolge un ruolo militare, che nel sistema duméziliano dovrebbe farne un dio della seconda funzione, come Thórr (con il quale condivide la tendenza a ingurgitare grosse quantità di idromele). Ma nel *Þrymskviða* (stanza 15) viene affermato che egli è capace di «sondare il futuro come un veggente Vanr». La sua affinità con l'ariete complica ulteriormente la cosa: era forse in origine un dio di allevatori di pecore, come Freyr era un dio di coltivatori di grano e allevatori di suini?

Anche Loki è estremamente difficile da classificare. In origine un gigante, egli aveva nondimeno un ruolo significativo nelle decisioni e nelle attività degli dei. Benché Loki sia in primo luogo un trickster dannoso, non lo si può descrivere come un «demone malefico» [Vedi *TRICKSTER*, vol. 1]. Egli è irrequieto e inventivo, ma anche ingannatore e inaffidabile. Mette sovente le divinità nei guai e tuttavia di solito si redime risolvendo il problema da lui creato. Alla fine però va talmente oltre il tollerabile da meritarsi di restare incatenato fino al Ragnarǫk. Dumézil vede in lui una «incarnazione di intelligenza impulsiva», ma l'interpretazione è discutibile, a maggior ragione in quanto basata in parte su un contrasto inaccettabile con il presunto «pensiero accortamente bilanciato» di Hœnir, il quale di per sé non è più intelligente di una gallina. Non vi è traccia di culto dedicato a Loki, né traccia del suo nome nella toponomastica.

Le divinità minori sono egualmente problematiche: alcune di esse rientrano in qualche modo nello schema funzionale tripartito, per esempio Ullr, un dio arciere che vive nelle Ýdalir («valli dei tassi») di Ásgarðr, la cui importanza è chiarita dall'affermazione di Odino nel *Grímnismál* (stanza 42) che sarà Ullr fra tutte le divinità ad assicurare la propria benedizione a chi «estingue il fuoco per primo». I giuramenti più sacri sono pronunciati sull'anello di Ullr, ed egli, figliastro di Thórr, è in stretto rapporto con i guerrieri. Riceveva le invocazioni dei duellanti, e nelle formule poetiche il guerriero è detto un «Ullr da battaglia». I toponimi dimostrano l'ampia diffusione del suo culto in Norvegia e in Svezia,

dove era chiamato Ullinn, ma sembra essere stato messo in ombra da Thórr, Freyr e Freyja. Non ha in pratica lasciato traccia nella toponimia danese, dove i nomi di luogo contenenti il nome di Týr sembrano avere una distribuzione complementare rispetto a quelli contenenti il nome di Ullr più a nord. Si tratta di un dettaglio significativo alla luce della storia della temporanea usurpazione del trono di Odino da parte di Ullr, così come essa è narrata da Saxo Grammaticus: Odino, in conseguenza della grave infrazione della propria maestà regale che ha commesso travestendosi da donna, venne rimpiazzato da Ullr, che regnò per dieci anni. Quando il potere di Odino venne ripristinato, Ullr (il cui nome, latinizzato in *Ollerus*, significa «gloria, splendore») fuggì in Svezia ma venne in seguito ucciso dai Danesi. In considerazione del nesso fra Ullr e i giuramenti, Dumézil scorge in questo episodio un esempio della natura complementare dei due aspetti, uno ispirato, l'altro maestoso, della sovranità. Il secondo aspetto, con le sue connotazioni giuridiche, è esemplificato dalla seconda versione narrata da Saxo Grammaticus della temporanea esclusione di Odino dal potere: è la cattiva condotta della moglie, Frigg, a causare in questo caso l'occupazione del trono da parte di un mago, chiamato Mithotyn, che introduce una serie di novità sgradite ai sudditi. Il ritorno di Odino viene bene accolto, e Mithotyn fugge per finire ucciso sull'isola di Fyn. In questa storia, Dumézil ha visto l'opposizione fra la religione unitaria e piuttosto male definita di Odino e la religione analitica di Mithotyn (in realtà *Mitoð-inn, dall'antico norreno *mjǫtuðr*, «distributore di fato», o letteralmente «misuratore»), il quale introduce regole dove non ve ne era alcuna. A detta di Dumézil, «il giurista rimpiazza l'ispirato, e proprio la sua precisione lo rende odioso!». Queste storie potrebbero insomma essere esempi della dicotomia della sovranità propria dello schema duméziliano.

Bragi è un altro dio minore del quale sappiamo poco. Il nome sembra legato alla parola antico norrena *bragr*, che designa la «forma poetica». Egli è infatti descritto come il «migliore dei poeti», e compete quindi con Odino per il ruolo di patrono della poesia. Nel *Lokasenna* (stanze 8-15) litiga con Loki, che gli rimprovera mancanza di coraggio in battaglia. Il suo potere risiede, ovviamente, nella parola, e la sua eloquenza è rafforzata dalla magia delle rune incise sulla sua lingua. Bragi è il marito di Iðunn, guardiana delle mele che assicurano agli dei giovinezza eterna. Il solo mito con notizie su di lei narra di Loki che, nel consegnarla assieme con le sue mele ai giganti, provoca il catastrofico invecchiamento e indebolimento di tutte le divinità di Ásgarðr. Loki viene convocato innanzi al consiglio divino e costretto a recuperare Iðunn e mele. Il trickster di conseguenza vola a Jǫtunheimr in guisa di falcone per sottrarre Iðunn e i suoi preziosi beni dalle grinfie del gigante Þjazi, il quale, trasformato in aquila, insegue Loki e viene ucciso quando tenta di volare fino ad Ásgarðr. Le mele non sono state coltivate in Scandinavia prima del tardo Medioevo; il tema della storia, però, deve essere piuttosto antico, in quanto lo scaldo Þjóðólfr di Hvin nel componimento *Haustlǫng*, scritto intorno all'anno 900. evoca Iðunn e il «farmaco della longevità» degli dei. Il motivo dei giganti che pretendono dalle divinità una dea in aggiunta a oltraggiosi riscatti è bene esemplificato anche nella storia del «mastro costruttore» della fortezza divina di Ásgarðr, che chiede Freyja come ricompensa per l'opera e pretende anche il sole e la luna, ovviamente con l'intenzione di gettare il mondo nell'oscurità e nella sterilità se la sua ricompensa non sarà disponibile.

Sulle divinità femminili ci sono giunte assai poche informazioni. Frigg, moglie di Odino, è l'amorevole madre di Baldr. Abita a Fensalir («dimore paludose»), assistita dalla fedele Fulla. Loki afferma che ella condivise il letto con i fratelli del marito, Vili e Vé (stanza 26 del *Lokasenna*). Saxo pure accenna ai suoi comportamenti lascivi, che danno il via all'episodio con Mithotyn.

Jǫrð («terra»), la madre di Thórr, è nota anche con il nome *Fjǫrgyn*, che potrebbe significare «dea del solco arato» (vedi frisone, *fūrge*; germanico, **furhō*; antico alto tedesco, *fur*[*u*]*h*; tedesco, *Furche*; antico inglese. *furh*; e inglese, *furrow*). La sua controparte maschile è Fjorgynn, che è o il padre o l'amante di Frigg, chiamato *Fjǫrgyn mœr* nel *Lokasenna* (stanza 26). Il nome di Fjorgynn, comunque, è connesso all'insieme di termini derivati dal termine indoeuropeo **perkw-* e associati con il tuono, i monti scoscesi e l'albero di quercia. Fra essi ci sono il nome lituano *Perkūnas* («tuono»; vedi lo slavo, **Perunŭ*), il termine gotico *fairguni* («montagna»; vedi l'espressione *Hercynia silva*, adoperata da Cesare per una boscosa catena montuosa in Germania antica), e la parola latina *quercus* («quercia»), come anche il termine longobardo *fereha aesculus* e la parola antico alto tedesca *ferh-eih*, che designano entrambe un tipo di quercia (vedi l'antico inglese *furh* e l'antico alto tedesco *for*(*a*)*ha*, «abete»). Come Gregory Nagy ha mostrato, questi collegamenti etimologici riposano sull'antichissima intuizione della predilezione del fulmine per i luoghi rocciosi e gli alberi di quercia e riflettono le correlazioni stabilite tra loro nel mito e nella tradizione indoeuropee.

Della dea Gefjun si racconta che abbia strappato dalla Svezia un considerevole appezzamento di terra, trascinandolo fino all'isola danese di Sjælland. Per riuscire nell'impresa Gefjun trasformò i quattro figli da lei avu-

ti a Jǫtunheimr in buoi, aggiogandoli all'aratro. Benché menzionata come una divinità a parte nel *Lokasenna* (stanza 20), sembra essere un *alter ego* di Freyja, la quale è nota anche come Gefn («donatrice»), nome adatto a una patrona della fertilità. Loki, in effetti, rimprovera Gefjun per avere «lussuriosamente adescato» Heimdallr, che le donò un prezioso gioiello – forse il misterioso «rene di mare» (antico norreno, *hafnýra*) da lui vinto in un epica battaglia con Loki – già prima che essa «gli gettasse le cosce attorno» (il comportamento ricorda quello di Freyja per il possesso del prezioso Brísingamen). Resta un mistero come Snorri Sturluson possa averla descritta nel *Gylfaginning* come una vergine servita da donne che muoiono nubili.

Sif, moglie di Thórr e da un altro dio resa madre di Ullr, svolge un ruolo alquanto defilato nella società degli Æsir. A dispetto della sua timidezza e riservatezza, Loki afferma di avere goduto dei suoi favori (stanza 54 del *Lokasenna*), e Odino sembra esserne al corrente poiché, sotto l'aspetto di Hárbarðr, egli avverte Thórr: «Con Sif qualcuno dorme nella sua alcova» (stanza 48 dello *Hárbarðsljóð*). Ciò spiega perché Loki osi trattarla da sgualdrina, tagliandole tutti i capelli: era il modo in cui di norma venivano punite le adultere. Thórr non crede, tuttavia, alla infedeltà della moglie e costringe Loki ad andarsi a procurare dai nani i capelli d'oro che sostituiranno le ciocche tagliate. L'episodio getta luce sulla formula «capelli di Sif», che significa «oro».

In molti casi vi è il dubbio che alcuni nomi di divinità menzionate da Snorri Sturluson siano semplicemente varianti onomastiche locali, adoperate dagli scaldi per dare vigore alla espressione poetica, di divinità importanti. Questa sarebbe la ragione per cui non conosciamo miti che narrano di dee quali Eir («il migliore medico», a detta del *Gylfaginning*) o di divinità specializzate nel provocare l'amore, come Siǫfn, o nell'unire, come Lofn («permesso»), coloro per cui il matrimonio sembrerebbe improbabile.

[Per un prospettiva sulla religione dei Germani in un contesto più ampio, vedi *INDOEUROPEI, RELIGIONE DEGLI*. Per maggiori informazioni riguardanti le divinità, vedi *FREYJA*; *FREYR*; *HEIMDALLR*; *NJǪRÐR*; *ODINO*; *THÓRR*; e *TÝR*. Per altri personaggi mitici e per altri argomenti, vedi *ÁLFAR*; *BERSERKER*; *DVERGAR*; *FYLGJUR*; *JǪTNAR*; *LANDVÆTTIR*; *LOKI*; *VALCHIRIE*; e *WALHALLA*].

BIBLIOGRAFIA

Sul pantheon dei Germani in generale, cfr. il lavoro di E.O.G. Turville-Petre, *Myth and Religion of the North. The Religion of Ancient Scandinavia*, London 1964 (trad. it. *Religioni e miti del Nord*, Milano 1964); e lo studio di G. Dumézil, *Gods of the Ancient Northmen*, E. Haugen (trad. e cur.), Berkeley/Cal. 1973. Fra altre opere di riferimento vi sono J. De Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, I-II, 2ª ed. Berlin 1956-1957; R.L.M. Derolez, *Götter und Mythen der Germanen*, Einsiedeln 1963; e R. Boyer, *La Religion des Anciens Scandinaves*, Paris 1981. Hilda R. Ellis Davidson, *Gods and Myths of Northern Europe*, Harmondsworth 1964, ried. *Gods and Myths of the Viking Age*, New York 1981, è un libro rivolto ad un più ampio pubblico. Opera più controversa è Å.V. Ström, *Germanische Religion*, in Å.V. Ström e H. Biezais (curr.), *Germanische und Baltische Religion*, Stuttgart 1975 (Die Religionen der Menschheit, 19). Una sintesi migliore, fortemente influenzata da Georges Dumézil, è W. Betz, *Die altgermanische Religion*, in W. Stammler (cur.), *Deutsche Philologie im Aufriss*, III, Berlin 1957. Presentazioni concise si possono trovare nel contributo di Lennart Ejerfeldt in J.P. Asmussen e J. Laessøe (curr.), *Handbuch der Religionsgeschichte*, I, Göttingen 1971, pp. 277-342; e nella voce redatta da Eduard Neumann e Helmut Voigt in H.W. Haussig (cur.), *Wörterbuch der Mythologie*, II, *Götter und Mythen im alten Europa*, Stuttgart 1973.

Su Tacito, cfr. J.G.C. Anderson (cur.), *Cornelii Taciti De origine et situ Germanorum*, Oxford 1961 e W. Lange e H. Jankuhn (curr.), *Die Germania des Tacitus erläutert*, Heidelberg 1967. Sulle divinità sovrane è da consultare G. Dumézil, *Les Dieux souverains des Indo-Européens*, Paris 1977 (trad. it. *Gli dei sovrani degli indoeuropei*, Torino 1985). Sui gemelli divini, cfr. D. Ward, *The Divine Twins. An Indo-European Myth in Germanic Tradition*, Berkeley 1968 e G. Dumézil, *Du Mythe au roman. La saga de Hadingus*, Paris 1970 (trad. it. *La Saga di Hadingus. Dal mito al romanzo*, Roma 2001).

[Aggiornamenti bibliografici:

Per i miti indoeuropei sulla creazione, cfr. B. Lincoln, *Myth, Cosmos, and Society. Indo-European Themes of Creation and Destruction*, Cambridge/Mass. 1986. Su Tacito, A. Lund, *Zum Germanenbild der Römer. Eine Einführung in die antike Ethnographie*, Heidelberg 1990.

Le prime ipotesi di Dumézil si possono trovare in G. Dumézil, *Mythes et dieux des Germains. Essai d'interprétation comparative*, Paris 1939; mentre una sua opera più matura è *Loki*, Paris 1986.

Margaret Clunies Ross inquadra l'oggetto di ricerca da una angolazione antropologica in *Prolonged Echoes. Old Norse Myths in Medieval Northern Society*, I, *The Myths*, Odense 1994.

John Lindow offre una rassegna degli studi in *Scandinavian Mythology. An Annotated Bibliography*, New York 1988; mentre in *Murder and Vengeance among the Gods. Baldr in Scandinavian Mythology*, Helsinki 1997, applica al mito di Baldr teorie antropologiche.

Molto dettagliate sono le voci in stile enciclopedico in Ph. Pulsiano, *Medieval Scandinavia. An Encyclopedia*, New York 1993; R. Simek, *Dictionary Of Northern Mythology*, Cambridge 1993; e J. Lindow, *Handbook of Norse Mythology*, Santa Barbara/Cal. 2001.

Per le credenze dei Germani a proposito dell'oltretomba, cfr. Hilda R. Ellis, *The Road to Hel. A Study of the Conception of the Dead in Old Norse Literature*, New York 1968.

Thomas A. DuBois esamina le connessioni fra varie religioni pagane della Scandinavia antica in *Nordic Religions in the Viking Age*, Philadelphia 1999.

Una traduzione inglese dell'opera di Snorri è offerta in L.M. Hollander (cur. e trad.), *Heimskringla. History of the Kings of Norway, by Snorri Sturluson*, Austin/Tex. 1964].

EDGAR C. POLOMÉ

GESAR (tibetano, Ge sar), o Gesar Khan («Re Gesar»), è una divinità dei Mongoli e dei Tibetani e l'eroe di una lunga narrazione epica conosciuta in diverse versioni dal Lago Bajkal al Bhutan e al Sikkim e da Pechino a Hunza, nel Nord del Pakistan. Quale oggetto di culto religioso, Gesar si presenta come una divinità equestre dotata delle caratteristiche iconografiche di un guerriero armato dell'Asia centrale, che cavalca un destriero e porta elmo e corazza.

Gesar aveva le sue radici nella religione prebuddhista e apparteneva alle divinità protettrici del Buddhismo lamaista. Sembra che il nome di Gesar e l'epopea a lui associata siano entrate nella cultura mongola intorno al 1600. I Mongoli lo invocavano attraverso la preghiera e il sacrificio perché concedesse fortuna in guerra e nella caccia, assicurasse longevità e salute e proteggesse il bestiame e il raccolto, così come lo Stato e la religione.

Nel XIX secolo Gesar fu identificato con Guandi, il dio cinese della guerra protettore della dinastia Manciù, in onore del quale furono costruiti numerosi templi in Tibet e in Mongolia. Il ruolo assunto da Gesar come divinità oracolare si deve a questa assimilazione a Guandi.

Nelle credenze popolari tibetane Gesar è il re-eroe divino, come sappiamo dall'epopea a lui dedicata, che in tempi remoti era disceso dal cielo al centro del mondo per ristabilire l'ordine sulla terra, combattendo ovunque le forze del male. È ancora vivo, protegge i buoni da ogni pericolo e il suo aiuto e il suo consiglio vengono richiesti per tutte le imprese importanti, come nascite, matrimoni, viaggi e affari. Per i fedeli egli è un'incarnazione di Avalokiteśvara, il dio buddhista della misericordia e patrono del Tibet, incarnato anche nel Dalai Lama, con il quale Gesar viene identificato. Per i buddhisti del Tibet, Gesar è il re buddhista che riporterà la vittoria nell'ultima battaglia decisiva contro i barbari musulmani. Per i musulmani tibetani, invece, Gesar è l'Anticristo che perde la sua battaglia contro l'*imam* Mehdi e Gesù.

[Vedi anche *DALAI LAMA*, vol. 10; *TIBET, RELIGIONI DEL*, vol. 13; *MONGOLI, RELIGIONI DEI*].

BIBLIOGRAFIA

Lo studio più importante sugli aspetti letterari, storici e religiosi dell'epopea di Gesar e del suo eroe è R.A. Stein, *Recherces sur l'épopée et le barde au Tibet*, Paris 1959, con un'esauriente bibliografia. Il ruolo di Gesar Khan nella religione mongola è stato trattato in W. Heissig, *Die Religionen der Mongolei*, in G. Tucci e W. Heissig, *Die Religionen Tibets und der Mongolei*, Stuttgart 1970.

Una rassegna dei racconti del ciclo di Gesar del Tibet orientale si trova in Alexandra David-Néel (cur. e trad.), *La Vie surhumaine de Guésar de Ling, le héros thibétain, racontée par les bardes de son pays*, Paris 1931 (trad. it. *Vita sovrumana di Gesar di Ling*, Roma 1990), l'introduzione, che tratta della storicità del personaggio di Gesar e del suo ruolo come «messia-guerriero» dei Tibetani, è di particolare rilevanza. Le recensioni ladakhi (Tibet occidentale) dell'epopea si trovano in A.H. Francke (cur. e trad.), *A Lower Ladakhi Version of the Kesar Saga*, Calcutta 1905-1909, rist. New Delhi 2000.

[Aggiornamenti bibliografici:

L'epopea di Gesar ha molto beneficiato del sostegno delle autorità cinesi e ogni anno in Cina viene pubblicato un nuovo episodio, nell'ambito di un'edizione in quaranta volumi, in parte basata sulla recitazione del bardo novecentesco Drakpa. K. Tobgyal e M. Dorji (curr.), *The Epic of Gesar*, Thimphu 1979-1984, è una raccolta eterogenea e alquanto disorganica in trentuno volumi pubblicata in Bhutan. Alcuni episodi sono stati pubblicati anche in India sotto gli auspici della comunità degli esuli tibetani.

Solo alcune parti dell'epopea di Gesar sono state tradotte in lingue occidentali. Il già citato A.H. Francke, 1905-1909 è stato ristampato alla fine del XX secolo. Un'edizione ridotta di una versione del Tibet orientale si trova nel già citato Alexandra David-Néel, 1931. R.A. Stein (cur. e trad.), *L'Epopée tibétaine de Gesar dans la version lamaïque de Ling*, Paris 1956, è la traduzione parziale di una xilografia ottocentesca contenente tre episodi dell'epopea principale. Zara Wallace (cur.), *Gesar! The Epic Tale of Tibet's Great Warrior-King*, Berkeley/Cal. 1991, è un'edizione in prosa, aggiornata e riveduta, di una traduzione inglese del 1927, basata a sua volta su una traduzione tedesca del 1839, della versione mongola dell'epopea risalente al 1716.

Negli anni '90, D.J. Pennick ha utilizzato traduzioni preesistenti per riscrivere l'epopea principale per un libretto d'opera, D.J. Pennick, *The Warrior Song of King Gesar*, Boston 1996. Questa versione mantiene l'alternanza di prosa e poesia ed è chiaramente pensata per un pubblico occidentale. R. Kornman (cur. e trad.), *The Tibetan Epic of Gesar of Ling*, London 2008, è la traduzione integrale della versione ottocentesca usata da R.A. Stein per la sua traduzione parziale del 1956 (cit. sopra). Alcuni episodi sono stati tradotti in tedesco in M. Hermanns (cur. e trad.), *Das National-Epos der Tibeter Gling König Gesar*, Regensburg 1965, R. Kaschewsky e P. Tsering (curr. e tradd.), *Gesars Anwehrkampf gegen Kaschmir*, in «Zentralasiatische Studien», 6 (1972), pp. 273-400 e R. Kaschewsky e P. Tsering (curr. e tradd.), *Die Eroberung der Burg von Sum-pa*, Wiesbaden 1987. A tutt'oggi, lo studio più accurato sull'epopea rimane il già citato R.A. Stein, 1959. Una sintesi aggiornata delle opinioni di R.A. Stein si trova nella sua introduzione al già citato K. Tobgyal e M. Dorji, 1979-1984, reperibile anche in «Tibet Journal», 6 (1981), pp. 3-13.

S. Hummel, *Eurasian Mythology in the Tibetan Epic of Ge-sar*, G. Vogliotti (trad.), Dharamsala 1998, ipotizza la presenza di in-

fluenze mitologiche germaniche e greche in un numero limitato di episodi dell'epopea. Le sue ipotesi, pur provvisorie e a volte forzate, costituiscono tuttavia delle originali prospettive di lavoro sui collegamenti mitici e letterari tra le culture dell'Asia Centrale e del Tibet, e la sua ricca bibliografia contiene molte fonti in lingua tedesca. M. Helferr, *Chants dans l'épopée tibétaine de Gesar d'après le livre de la Course de cheval*, Paris 1977, è uno studio musicologico su alcune canzoni di un episodio dell'epopea. Negli anni '90 Samten G. Karmay ha dedicato all'epopea di Gesar tre interessanti articoli che si trovano tutti in S.G. Karmay, *The Arrow and the Spindle. Studies in the History, Myths, Rituals and Beliefs in Tibet*, Kathmandu 1998: *Gesar. The Epic Tradition of the Tibetan People* offre una buona sintesi dell'epopea nel contesto tibetano; *The Theoretical Basis for the Tibetan Epic* ricostruisce il preciso ordine cronologico dell'epopea e considera il regno di Gling in relazione a quelli vicini, sulla base sia delle fonti storiche che di episodi dell'epopea; e *The Social Organization of Gling and the Term phu nu in the Gesar Epic* è uno studio della parentela presentata nell'epopea, in base al quale si fornisce un'analisi politica e sociale della tradizionale società nomade tibetana.

Geoffrey Samuel ha condotto uno studio su Gesar in relazione all'antropologia, lo sciamanismo, la musica, ecc. Per una visione d'insieme dell'epopea e degli studi specializzati cfr., per es., G. Samuel, *Gesar of Ling. The Origins and Meaning of the East Tibetan Epic*, in Ihara Shōren e Yamaguchi Zuihō (curr.), *Tibetan Studies. Proceedings of the 5th Seminar of the International Association for Tibetan Studies, Narita 1989*, Narita 1992; G. Samuel, *Ge sar of gLing. Shamanic Power and Popular Religion*, in G. Samuel, H. Gregor e Elisabeth Stutchbury (curr.), *Tantra and Popular Religion in Tibet*, New Delhi 1994; G. Samuel, *The Gesar Epic of East Tibet*, in J.I. Cabezón e R.R. Jackson (curr.), *Tibetan Literature. Studies in Genre*, Ithaca/N.Y. 1996; G. Samuel, *The Epic and Nationalism in Tibet*, in B. Penny (cur.), *Religion and Biography in China and Tibet*, Richmond 2002.

L. Maconi, *Gesar de Péking? Le sort du Roi Gesar de Gling, héros épique tibétain, en Chine (post-) maoïste*, in Judith Labarthe (cur.), *Formes modernes de la poésie épique. Nouvelles approches*, Bruxelles 2004, è uno studio sull'appropriazione di Gesar da parte della Cina, prima e, soprattutto dopo, il 1950. Anche in Cina e in Tibet si conduce una notevole attività di ricerca su Gesar: alcuni episodi dell'epopea sono stati tradotti in cinese e in Cina si pubblica un periodico specializzato, *Gesaer yanjiu jikan* (Gesar Studies). Si veda anche Yang Enhong, *Minjian shishen. Gesaer yiren yanjiu* [Poeti popolari divini. Studio sulla tradizione del canto del «Re Gesar»], Beijing 1995, e Yang Enhong, *The Study of Singing Tradition of the Tibetan Epic King Gesar*, in «IIAS Newsletter», 18 (1999), p. 16, un breve ma documentato articolo che presenta una tipologia di bardi. Cfr. anche le monografie e gli articoli dei due specialisti tibetani 'Jam dpal ryga mtsho (cinese, Jianbian Jiacuo) e Gcod pa don grub (cinese, Jiaoba Dongzhu). Su Gesar in Mongolia e in Tibet, si veda il già citato W. Heissig, 1970, W. Heissig, *Geser Studien. Untersuchungen zu den Erzählstoffen in den "neuen" Kapiteln des mongolischen Geser-Zyklus*, Opladen 1983, e W. Heissig (cur.), *Fragen der mongolischen Heldendichtung*, I-V, Wiesbaden 1981-1992, II, III e IV, che contiene diversi contributi su Gesar e la traduzione di alcuni episodi. Anche Nicholas Poppe e Tsendiin Damdinsüren hanno dedicato diversi articoli al destino dell'epopea in Mongolia].

KLAUS SAGASTER

GRIMM, FRATELLI. Jakob Ludwig Karl Grimm (1785-1863) e suo fratello Wilhelm Karl (1786-1859) nacquero a Hanau, in Germania, dove il padre fu prima impiegato comunale e poi *Amtmann* (amministratore locale). La loro felice infanzia terminò alla morte del genitore nel 1796; da allora essi dovettero costantemente lottare contro la povertà, avendo anche da aiutare numerosi fratelli più giovani. I due lavorarono in reciproca armonia per tutta la vita, e le loro ricerche costituirono le fondamenta degli studi nei campi della lingua, della letteratura e della religione degli antichi Germani.

Nel frequentare l'università a Marburgo, i fratelli Grimm svilupparono l'interesse nei confronti della letteratura medievale. Quando la famiglia si trasferì a Kassel, Jakob trovò impiego presso il Ministero della Guerra; fu segretario della legazione nella guerra contro Napoleone. Entrambi i fratelli vennero poi assunti dalla biblioteca dell'elettore di Hannover. A partire dal 1806 circa raccolsero storie della tradizione popolare e incoraggiarono i propri amici a fare lo stesso, convinti che questo materiale, mai prima di allora tenuto in seria considerazione dagli studiosi, fosse essenziale per lo studio della mitologia dei Germani. Il primo volume di *Kinder- und Hausmärchen* (Favole per bambini e famiglie) venne pubblicato nel 1812. I fratelli lavorarono incessantemente, leggendo manoscritti, mettendo per iscritto materiale orale, esplorando di continuo nuovi campi. Pubblicarono componimenti poetici tratti dalle *Edda* islandesi, furono in corrispondenza con Walter Scott (con il quale misero a confronto ballate scozzesi e danesi), lavorarono su iscrizioni runiche e lingue slave. Nel 1816 e nel 1818 produssero *Deutsche Sagen* (Saghe tedesche) attingendo a fonti sia scritte che orali. Jakob si concentrò sulla filologia e la giurisprudenza antica, pubblicando *Deutsche Grammatik* (Grammatica tedesca) nel 1819 e *Deutsche Rechtsaltertümer* (Antichità di diritto tedesco) nel 1828. Wilhelm lavorò principalmente sulla letteratura medievale tedesca e sull'epica eroica producendo, nel 1829, *Die deutschen Heldensagen* (Le saghe eroiche tedesche).

All'inizio essi rifiutarono incarichi di insegnamento, ma l'antipatico trattamento riservato loro dall'elettore costrinse Jakob a diventare professore di filologia a Gottinga nel 1830; Wilhelm lo raggiunse in quella sede, dimostrandosi un ottimo insegnante. Wilhelm sposò

Dorothea Wild nel 1825. Fu un matrimonio felice, e Jakob continuò a vivere con il fratello e la cognata. Nel 1835 Jakob diede alle stampe *Deutsche Mythologie* (Mitologia tedesca), che chiarì l'esistenza del legame fra miti germanici e scandinavi e portò ad un nuovo interesse per l'antichità germanica in tutta Europa. Numerosi furono gli studenti inglesi, fra cui lo studioso anglosassone John Kemble che si recarono a Gottinga. Ma ancora una volta i fratelli Grimm dovettero cambiare lavoro quando il reazionario duca di Cumberland divenne re di Hannover.

Furono invitati in Sassonia per lavorare alla stesura di un dizionario esauriente della lingua tedesca. E una vera svolta positiva avvenne quando la liberalità di Federico Guglielmo, divenuto re di Prussia nel 1840, li persuase a trasferirsi a Berlino, per vivere in sicurezza economica e tenere lezioni presso l'università e l'accademia. Jakob sopravvisse a Wilhelm per quattro anni, ma entrambi lavorarono infaticabilmente fino alla fine. Il loro impegno contribuì moltissimo a consolidare la serietà delle ricerche sulle tradizioni popolari e sulla mitologia comparata, e dimostrò che lo studio scientifico della lingua può essere un mezzo adatto ad esplorare le antiche credenze religiose dell'umanità.

BIBLIOGRAFIA

L. Denecke, *Jacob Grimm und sein Bruder Wilhelm*, Stuttgart 1971.

J. Grimm, *Deutsche Mythologie*, Göttingen 1835.

J. Grimm e W. Grimm, *Kinder- und Hausmärchen*, Göttingen 1857 (trad. it. *Le fiabe del focolare*, Torino 1951).

Ruth Michaelis-Jena, *The Brothers Grimm*, London 1970.

[Aggiornamenti bibliografici:

D. Haase, *The Reception of Grimms' Fairy Tales. Responses, Reactions, Revisions*, Detroit 1993.

Christa Kamenetsky, *The Brothers Grimm & Their Critics. Folktales and the Quest for Meaning*, Athens 1992.

J.M. McGlathery, *The Brothers Grimm and Folktale*, Urbana 1988.

J.D. Zipes, *The Brothers Grimm. From Enchanted Forests to the Modern World*, New York 1988].

HILDA R. ELLIS DAVIDSON

GUERRA E GUERRIERI. Vedi *INDOEUROPEI, RELIGIONE DEGLI.*

HALLOWEEN, o «Allhallows Eve», è una festività celebrata il 31 ottobre, la sera precedente alla festa cristiana di Ognissanti. Il termine «Halloween» si riferisce alla sera di Samhain, una celebrazione che segna l'inizio dell'inverno e anche il primo giorno del nuovo anno nell'antica cultura celtica delle isole britanniche. Il periodo di Samhain comprendeva la sera precedente alla festa e la giornata stessa della festa (31 ottobre e 1 novembre). Si trattava di un evento cruciale per la coesione del tessuto sociale e religioso dell'anno celtico e la sera di Samhain dava inizio alla celebrazione annuale con un rito di passaggio al nuovo anno, che incute terrore, fantastico e misterioso.

Le credenze religiose dei Celti erano incentrate su divinità pastorali e le festività celtiche davano importanza al passaggio da una stagione all'altra. Beltane, l'inizio dell'estate, era celebrato alla fine di aprile e all'inizio di maggio. Samhain annunciava l'inizio dell'inverno e, insieme a Beltane, divideva l'anno in stagioni fredde e calde. Segnava anche la fine dei preparativi per l'inverno, una volta che greggi e mandrie erano state messe al sicuro e il raccolto era stato immagazzinato.

La sera della festa annunciava anche un altro tipo di raccolto: si credeva che in questa occasione si radunassero le forze sovrannaturali come in nessun altro periodo dell'anno. La sera e la giornata di Samhain rappresentavano un tempo in cui si infrangevano i confini tra il mondo umano e quello sovrannaturale. Entità ultraterrene, come le anime dei morti, erano in grado di visitare gli abitanti della terra, e gli umani potevano avere l'opportunità di penetrare nei domini degli dei e delle creature sovrannaturali. Si facevano offerte di fuoco e sacrifici di animali, di cereali e forse di esseri umani, per placare i poteri sovrannaturali che controllavano la fertilità della terra. Samhain non era una festività in onore di una particolare divinità celtica, ma si rivolgeva all'insieme delle forze non umane che vagavano sulla terra in quel periodo.

Visto lo sconvolgimento delle normali attività e aspettative umane durante la sera e la giornata di Samhain, questo si considerava un momento particolarmente propizio per ottenere informazioni sul proprio futuro. Si usavano vari metodi di divinazione per tentare di conoscere la sorte, buona o cattiva, e per prevedere eventi come matrimoni, malattie o morti.

Samhain è rimasto una festività popolare tra le popolazioni celtiche durante tutta la cristianizzazione della Gran Bretagna. La Chiesa britannica ha tentato di allontanare l'interesse per questi costumi pagani aggiungendo al calendario una celebrazione cristiana nello stesso giorno di Samhain. La festa cristiana di Ognissanti commemora tutti i santi, noti o ignoti, della religione cristiana proprio come Samhain si rivolgeva e rendeva onore alle divinità celtiche. Anche la sera della festa celtica è stata cristianizzata ed è diventata la Vigilia di Ognissanti o «Allhallows Eve» (con riti speciali sia nella Chiesa anglicana che in quella romana). Probabilmente, la commemorazione di Ognissanti nella Gran Bretagna medievale ha favorito la diffusione della celebrazione di questa festa in tutta la Chiesa cristiana.

La tradizione di Samhain, tuttavia, è sopravvissuta indipendentemente dalla festa cristiana. La sera di Allhallows (Halloween) perdette gradualmente gran parte del significato religioso celtico e per la gente diventò un rituale secolare, sebbene molte idee della tradizione celtica continuassero ad essere associate ad essa. Le at-

tività divinatorie rimasero una pratica popolare. Persone adulte che indossavano travestimenti fantastici e maschere, imitavano esseri sovrannaturali e visitavano le case, i cui abitanti offrivano loro da mangiare e da bere. Perdurò anche la paura di creature notturne, come pipistrelli e gufi, poiché si credeva che questi animali comunicassero con gli spiriti dei defunti.

Halloween si festeggiava solo nelle zone celtiche della Gran Bretagna: l'Irlanda, la Scozia, il Galles e il Nord rurale dell'Inghilterra. Nell'Inghilterra non celtica, molte delle usanze di Halloween furono assimilate alla festa commemorativa del Giorno di Guy Fawkes (5 novembre), che ebbe origine nel XVII secolo. Nel Nuovo Mondo, i coloni inglesi protestanti non portarono con sé la tradizione di Halloween. Gli immigrati irlandesi e scozzesi introdussero i rituali di Allhallows Eve in alcune parti dell'America, ma fu solo dopo l'immigrazione in massa degli Irlandesi negli Stati Uniti durante la carestia delle patate (1845-46) che Halloween divenne un evento nazionale.

Attualmente, le attività legate a Halloween sono incentrate su scherzi e travestimenti che spesso richiamano personaggi ultraterreni. Persistono alcune usanze popolari, ora trattate come giochi (per esempio quello di afferrare con la bocca delle mele che galleggiano in acqua), che provengono dalle varie pratiche divinatorie delle antiche celebrazioni. Figure sovrannaturali, anche se non sempre collegate in origine alla festa (come il fantasma, la strega, il vampiro, il diavolo), svolgono un ruolo centrale nel conferire un'aura di mistero alla serata. I bambini sono particolarmente sensibili alle immagini di Halloween, come dimostra il fascino che esercita su di loro la zucca intagliata e illuminata, di aspetto demoniaco, detta «Jack-o'-lantern». In tempi recenti, è invalso l'uso tra i bambini di indossare costumi di Halloween e visitare le case in cerca di leccornie o di monete, minacciando di fare uno scherzo agli abitanti se il premio non viene elargito. Si è anche rinnovato l'interesse per Halloween come momento in cui gli stessi adulti possono infrangere le barriere culturali, liberarsi della propria identità e trascorrere una serata di frivolo divertimento senza inibizioni. In tal modo, la caratteristica di base celtica della festività come serata di fuga annuale dalle realtà e dalle aspettative normali permane ancora oggi.

[Vedi anche *CELTI, RELIGIONE DEI*].

BIBLIOGRAFIA

A tutt'oggi non esiste uno studio autorevole e definitivo su Halloween. R. Linton e Adelin Linton, *Halloween through Twenty Centuries*, New York 1950, pur se datato, fornisce un'adeguata introduzione, ma è povero di citazioni e andrebbe letto, per maggiore accuratezza, insieme ad altri testi. Un eccellente volume sul sistema di credenze celtico, e specialmente sulla festa di Samhain, è Marie-Louise Sjoestedt-Jonval, *Dieux et héros des Celtes*, Paris 1940. Helen Sewell Johnson, *November Eve Beliefs and Customs in Irish Life and Literature*, in «Journal of American Folklore», 81 (1968), pp. 133-42, offre uno studio su Halloween con un utile approccio etnografico. Una descrizione delle usanze di Halloween negli Stati Uniti si trova in J. Santino, *Halloween in America. Contemporary Customs and Performances*, in «Western Folklore», 42 (1983), pp. 1-20.

LEONARD NORMAN PRIMIANO

HARTLAND, E. SIDNEY (1848-1927), folclorista e antropologo inglese che non conduceva i suoi studi sul campo. Hartland, tipico esempio di gentiluomo vittoriano dallo spirito eclettico, contribuì abbondantemente ad ampliare le conoscenze in numerosi campi, ma oggi, tuttavia, è quasi del tutto dimenticato. Anche se scrisse trattati sulla legge primitiva, sulle società primitive e sulla priorità della parentela matrilineare, l'argomento da lui prediletto era la religione. Le sue teorie in questo campo ottennero l'attenzione non solo dei suoi connazionali, ma anche di personaggi eminenti dell'epoca, come il comparatista francese Marcel Mauss e lo storico e teorico della religione austriaco Wilhelm Schmidt.

Dei suoi vari contribuiti allo studio della religione va ricordata la teoria sulla magia e la religione. Hartland affermava che il timore e la meraviglia dell'uomo primitivo erano causati dall'intuizione di un potere al di là delle apparenze. L'uomo primitivo attribuiva agli dei e agli spiriti forma e indole umana, convincendosi che gli era possibile placarli o controllarli ritualmente. Così, benché magia e religione siano ben distinte – l'una ricorre a procedure rituali coercitive, mentre l'altra ricorre a riti propiziatori – entrambe nascono dalla stessa radice psicologica e nella pratica umana si sono intrecciate l'una all'altra.

Un riduzionismo simile compare nello studio di Hartland sulle fiabe celtiche e germaniche, dove, presupponendo l'unità dell'immaginazione umana, afferma che l'esame della natura e della distribuzione di questi racconti sfocia nel campo della psicologia. Psicologia, tuttavia, che deve essere ricostruita risalendo ai fenomeni più semplici e più arcaici rintracciabili mediante la ricerca antropologica. Adottando questo metodo Hartland passò dai Celti e dai Teutoni ad altre popolazioni europee, quindi agli abitanti delle isole del Pacifico e infine agli Indiani d'America. Il risultato fu che i racconti noti ad alcuni dei suoi contemporanei occidentali venivano ritrovati in stadi più primitivi della società e ad un livello di pensiero più arcaico.

Nel criticare il pensiero di scrittori come Hartland,

Mauss fece notare che la forma delle istituzioni religiose veniva da loro spiegata in relazione ai processi mentali individuali trascurando le istanze sociali e le interdipendenze fra le istituzioni. Questo giudizio e la nascita dell'antropologia socialmente e culturalmente orientata agirono a sfavore di Hartland, quando questi era già in là con gli anni. Alla stessa stregua l'importanza assegnata alla ricerca locale intensiva sul campo fece apparire antiquato il metodo comparativo di Hartland.

BIBLIOGRAFIA

E.S. Hartland, *The Science of Fairy Tales*, London 1891 costituisce un agevole approccio al suo pensiero riguardo alla letteratura orale tradizionale e all'applicazione del suo metodo comparativo, mentre il suo *The Legend of Perseus*, I-III, London 1894-1896 mostra il suo sforzo meticoloso e costante per ritrovare gli aspetti di un singolo racconto e collegarli agli «usi» e alle «superstizioni». Questi due primi lavori portano ad un confronto con i tentativi successivi volti ad una scienza della mitologia. Le teorie di Hartland su un'ampia varietà di argomenti religiosi sono opportunamente raccolte in *Ritual and Belief. Studies in the History of Religion*, London 1914.

KENNETH MADDOCK

HEIMDALLR è una divinità germanica dagli attributi incerti. La letteratura eddica fornisce poche informazioni. Nel *Grímnismál* (stanza 13) si dice che Heimdallr abita nello Himinbjǫrg, il «rifugio celeste» dove sta di guardia alla dimora degli dei, bevendo allegramente idromele, mentre espleta il suo compito; ma Loki afferma (stanza 48 del *Lokasenna*) che era destinato a una vita terribile fin dal principio dei tempi e che starà sempre a guardia degli dei con la schiena umida (*aurgu baki*), perché esposto alle intemperie giorno e notte. (L'aggettivo *aurgu* deriva dal norreno antico *aurr*, che nel *Vǫluspá*, stanza 19, indica il liquido nutritivo che stilla da Yggdrasill). Peraltro Heimdallr è descritto come «il più bianco degli dei» e, come le divinità della stirpe dei Vanir, sa predire il futuro (stanza 15 del *Þrymskviða*). Secondo il *Vǫluspá* (stanza 1), gli uomini sono tutti «figli di Heimdallr», il quale alla fine del tempo suonerà il suo corno (stanza 46) – in base a quanto detto dopo averlo recuperato da sotto il sacro albero cosmico.

Il *Vǫluspá hin skamma* (Breve profezia della veggente), che costituisce le stanze 30-45 dello *Hyndluljóð*, ne attribuisce la nascita a nove madri, tutte fanciulle giganti che l'hanno partorito e allattato sul bordo del mondo, tradizione confermata dal poema *Heimdallargaldr* (Canto magico di Heimdallr). Nella seconda stanza dello *Húsdrápa*, Úlfr Uggason, poeta islandese del X secolo, descrive Loki mentre lotta col «figlio di nove madri» per il possesso di un bel *hafnýra* (letteralmente, «rene di mare»); nello *Skáldskaparmál* (capitolo 16), Snorri Sturluson dice chiaramente che l'avversario di Loki era Heimdallr e che essi avevano combattuto nelle sembianze di foche per il possesso di questo «rene di mare», che Snorri identifica con la collana Brisingamen. Inoltre, riferendosi allo *Heimdallargaldr*, Snorri spiega l'uso della *kenning* «la testa di Heimdallr» (*Heimdallar hǫfuð*) per «spada»: una testa era «il fato di Heimdallr», ossia Heimdallr era destinato ad essere colpito a morte dalla testa di un uomo. Questo viene confermato anche dall'uso della *kenning* «la spada di Heimdallr» (*hjǫrr Heimdallar*) per «testa» in due poemi del XII secolo. L'accenno alle nove madri di Heimdallr vuole indicare che il dio ha nove vite. Tuttavia, oltre al racconto in cui Heimdallr viene ucciso con la testa di un uomo, esiste solo un altro episodio sulla sua morte, ossia il suo duello col suo nemico mortale Loki in occasione del Ragnarǫk.

Nel *Gylfaginning* (capitolo 27), Snorri riferisce altri particolari: Heimdallr è noto anche come Hallinskíði – termine che definisce anche l'ariete – e Gullintanni («dente d'oro»), «perché egli aveva denti d'oro». Il nome del suo cavallo è Gulltoppr («ciuffo d'oro») e la sua dimora è vicina al sentiero tremante dell'arcobaleno, Bifrǫst, il ponte all'estremità del cielo da lui sorvegliato per impedire l'invasione dei giganti delle montagne. Heimdallr è il guardiano ideale: gli basta meno sonno che a un uccello, riesce a vedere alla distanza di cento leghe di giorno e di notte e a sentire l'erba crescere sulla terra e la lana sul dorso delle pecore, o qualsiasi altro rumore.

L'analisi linguistica del nome del dio serve ben poco a chiarire la sua figura. L'antico norreno *Heimdallr* è composto da due elementi: il primo solitamente identificato con *heimr* («patria, mondo»), affine al termine inglese *home*; il secondo è un sostantivo maschile, *dallr* (il cui equivalente femminile, *dǫll*, compare in uno degli appellativi di Freyja, *Mardǫll*). *Dallr* è stato collegato a un termine antico inglese *deall* («brillante, splendente, fiero»), con riferimento, quindi, al lucente «biancore» di Heimdallr. Interpretazione questa confermata da un'altra etimologia che connette il suo nome al termine antico frisone *hēmtiacht* («estremamente luminoso»). Tuttavia de Vries (1961, p. 219) è probabilmente nel giusto quando considera l'antico norreno *dallr/dǫll* come riflesso del germanico *kdal-þu-* («florido, rigoglioso»?), con una radice che compare anche nel termine greco *thallō* («essere fiorito, essere lussureggiante») e nel gotico *dulþs* («festività»), originariamente connesso col rinnovarsi della natura. Björn Halldórson (Turville-Petre, 1964, p. 153) interpreta il termine tardo islandese *dallur* come *arbor*

prolifera («albero prolifico»). Questo potrebbe indicare una speciale relazione fra Heimdallr e Ygdrasill, l'albero cosmico, corroborando l'etimologia secondo la quale Heimdallr significa «dio del mondo» e *Mardǫll* «dea del mare» (antico norreno, *marr*), affinità difficile da documentare direttamente nel caso di Freyja.

BIBLIOGRAFIA

G. Dumézil, *Apollon sonore et autres essais. Vingt-cinq esquisses de mythologie*, Paris (1982) 1987, 2ª ed. riv.

G. Dumézil, *Gods of the Ancient Northmen*, E. Haugen (cur. e trad.), Berkeley/Cal. 1973.

E.O.G. Turville-Petre, *Myth and Religion of the North. The Religion of Ancient Scandinavia*, London 1964 (trad. it. *Religioni e miti del Nord*, Milano 1964).

J. de Vries, *Heimdallr, Dieu énigmatique*, in «Études Germaniques», 10 (1955), pp. 257-68.

J. de Vries, *Altnordisches etymologisches Wörterbuch*, Leiden 1961.

J. de Vries, *Altnordische Literaturgeschichte*, I-II, *Die Literatur von etwa 1150 bis 1300. Die Spätzeit nach 1300*, Berlin 1942, 2ª ed. 1967.

[Aggiornamenti bibliografici: W. Sayers, *Irish Perspective on Heimdallr*, in «Alvíssmál», 2 (1993), pp. 3-30].

EDGAR C. POLOMÉ

I

IAKUTI, RELIGIONE DEGLI. Gli Iakuti, il cui numero risultò di 328.000 in un censimento del 1979, sono il più settentrionale dei popoli turchi. A partire dal XII e XIII secolo, essi lasciarono, in seguito all'invasione dei Buriati, la regione sudsiberiana del lago Bajkal e migrarono verso nord. Risalendo lungo il corso del fiume Lena finirono con l'insediarsi nella Siberia nordorientale, la regione più fredda del mondo. I cavalli e i bovini allevati da questo popolo seminomade si sono adattati con successo al clima rigido; la caccia e la pesca costituiscono tuttavia per gli Iakuti una importante fonte complementare di guadagno. Gli Iakuti sono organizzati in clan patrilineari ed esogamici raggruppati in tribù.

La maggioranza degli Iakuti alla fine del XVIII secolo si era battezzata sotto pressioni dei Russi, che li avevano soggiogati durante la prima metà del XVII secolo. Essi adottarono il Cristianesimo per ragioni in primo luogo materiali (per esempio, doni di croci, vestiario e vari privilegi), ma in segreto conservarono il proprio sistema religioso, lo sciamanismo, superficialmente modificato in conseguenza del contatto con l'Ortodossia russa. I praticanti dello sciamanismo accettarono la nuova idea di una ricompensa dopo la morte e attribuirono i tratti di Dio, della Vergine Maria, e degli angeli custodi ad alcuni dei propri spiriti.

Cosmologia. L'universo iakuto è costituito da tre mondi sovrapposti. Il «mondo superiore» comprende nove cieli, di diversi colori, ognuno dei quali abitato da spiriti: a Est ci sono gli *aĭyy*, spiriti luminosi, creativi, e a Ovest ci sono gli *abaasy*, spiriti oscuri, dannosi. (Gli Iakuti sono situati a Est).

Il «mondo centrale», piatto e ottagonale, è abitato dagli uomini e da una moltitudine di spiriti. La foresta di questo mondo è un territorio straordinario, in quanto è lì che si trova il più grande numero di spiriti: essi mettono a disposizione la selvaggina, ma possono altresì catturare le anime dei cacciatori.

Il «mondo inferiore» è una regione crepuscolare abitata esclusivamente da spiriti malefici che vagano in una vegetazione metallica. Qui si frangono le onde del «mare di morte», costituito da cadaveri di bambini. Il termine impiegato per «mondo inferiore», *allaraa*, significa «sottostante, alla foce, nel Nord» (i fiumi della Siberia scorrono in direzione nord, il che spiega l'uso del medesimo termine per «foce» e «nord»). È possibile che il mondo inferiore sia concepito non come una inquietante riproduzione sotterranea del mondo centrale, bensì come un abisso acquitrinoso nelle regioni settentrionali. In ogni caso, le contrapposizioni fra sopra e sotto, superiore e inferiore, non sono quelle predominanti nella religione iakuta. Di maggiore importanza è la divisione del cielo fra Est (buono) e Ovest (cattivo): questa divisione permette la classificazione degli spiriti.

Il pantheon. Gli spiriti luminosi, creativi, *aĭyy* (dalla radice turca «aĭ», «creare»), assicurano agli Iakuti la sopravvivenza, garantendo loro le anime dei bambini e anche dei cavalli, dei bovini e dei cani, i soli animali domestici degli Iakuti. Gli Iakuti devono però rabbonire gli *aĭyy* con offerte di latte e preghiere, e consacrare loro animali del proprio bestiame. L'animale consacrato (*yzykh*) non viene ucciso, bensì restituito alla mandria e trattato con rispetto, poiché esso non appartiene più all'uomo ma allo spirito al quale è stato consacrato. Questo spirito ricompenserà gli Iakuti assicurando la ferti-

lità del bestiame. Il culto degli *aĭyy*, chiamato «sciamanismo bianco», scomparve nel XVIII secolo e non è mai stato studiato in maniera adeguata.

Il Bianco Signore Creatore, Iurung Aĭyy Toĭon, è a capo di tutti gli *aĭyy*, che vengono immaginati come ricchi Iakuti e parimenti organizzati in clan. Egli, associato al sole ed al calore estivo, abita il nono cielo, dove «l'erba è bianca come l'ala di un cigno». Il Bianco Signore Creatore governa il mondo, invia l'anima (*kut*) ai bambini, assicura la fertilità del bestiame e la crescita della flora, ma non interferisce di propria iniziativa nelle faccende umane. Durante le grandi feste primaverili dette «libazioni» (*ysyakh*), prima gli si tributano offerte di latte di giumenta fermentato, e poi gli si consacrano cavalli. Talvolta viene menzionata una dea consorte di questo dio, identificata con la dea della terra, vago indizio, forse, di un matrimonio fra il cielo e la terra.

Le *aĭyysyt*, un gruppo di spiriti prevalentemente femminili, si occupano della riproduzione degli esseri umani e di certe specie animali (soprattutto domestiche). La *aĭyysyt* dedita alla riproduzione umana porta l'anima del bambino creata da Aĭyy Toĭon. Ella viene anche ad aiutare le donne durante il parto. Spesso è associata a Iëĭïëkhsit e con quest'ultima è talora confusa. Nei casi in cui queste divinità vengono associate, Aĭyysyt è descritta come colei che procura l'anima e Iëĭïëkhsit come colei che porta l'anima a destinazione (quest'ultima è stata assimilata ad un angelo custode). Aĭyysyt e Iëĭïëkhsit sono entrambi sia nomi propri sia epiteti che si possono attribuire anche a personaggi maschili: quando qualcuno prega per ottenere figli adopera l'epiteto Aĭyysyt, mentre quando qualcuno desidera un intermediario adopera l'epiteto Iëĭïëkhsit. Femminili sono le tre *aĭyysyt* dell'uomo, dei bovini e dei cani, ma lo spirito che procura i cavalli è maschile, «il formidabile Dzhë̱së̱gë̱ĭ». Quando giumente e mucche partoriscono, e ogniqualvolta nasce un bambino, i parenti offrono cerimonie di rinnovamento allo spirito che ha procurato l'anima, con riti celebrati da donne. Ma è un uomo, il capofamiglia, a celebrare in onore dello spirito padrone del cavallo.

La dea della terra, che vive fra belle betulle bianche lontana dagli spiriti del male, si prende cura dei viaggiatori, benedice i raccolti e talora decide il destino dei neonati. Lo spirito padrone del fuoco domestico garantisce la sopravvivenza della famiglia: le anime dei bambini e dei bovini non ancora nati tremolano nei tizzoni ardenti. Egli rimuove gli spiriti dannosi e purifica gli strumenti da caccia contaminati dalla presenza di donne mestruate. Questo spirito padrone funge anche da intermediario con altri spiriti recapitando loro le offerte che vengono gettate in loro onore nelle fiamme. In cambio, non ci si deve dimenticare di nutrirlo gettandogli un boccone di cibo prima di ogni pasto, altrimenti potrebbe vendicarsi, per esempio, incenerendo la casa.

Sul versante opposto, nel cielo occidentale, incombono gli spiriti oscuri, *abaasy* (la radice turca è probabilmente *ap*, «incantesimo»), «giganteschi come le ombre dei larici sotto la luna piena». Essi sembrano più temibili di quanto in realtà non siano: infatti, nel caso mandino malattie (soprattutto vari tipi di follia), queste potranno essere eliminate dallo sciamano sacrificando loro cavalli dai mantelli del giusto tipo. Il capo supremo dei nove clan di *abaasy* è Ulu Toĭon («potente signore»), il quale donò agli Iakuti il fuoco e forse una delle tre anime che essi credono che ogni persona possegga (secondo alcuni si tratta dell'anima dell'energia vitale, *siur*). Egli è il protettore degli sciamani neri, *abaasy oĭun* (letteralmente, «sciamani in contatto con gli *abaasy*»).

La terra e il mondo inferiore sono popolati da altri dannosi *abaasy*. I più noti sono il signore del mondo inferiore, Arsan Duolan (una copia sbiadita di Ulu Toĭon), che manda mortalità infantile e irragionevolezza, e Kudai Bagši, signore dei fabbri, che, dopo l'offerta di un toro nero da parte dello sciamano, cura il fabbro apprendista dalla propria malattia iniziatica.

Fanno parte degli spiriti dannosi i morti insoddisfatti (*iuë̱r*), ossia coloro che sono morti senza completare un ciclo vitale, ad esempio le ragazze morte senza essersi sposate. Le anime dei suicidi e degli sciamani diventano gli *iuë̱r* più terribili.

Esiste, nell'ambiente domestico e nei fenomeni naturali che influiscono direttamente sul benessere umano, una forza soprannaturale che gli Iakuti chiamano *ichchi* («signore, possessore»). Si tratta di una forza personificata negli spiriti padroni che abitano l'oggetto, la casa o il territorio che essi posseggono. Per assicurarsi l'efficacia di uno strumento o evitare che una casa crolli, per non finire schiacciati da un albero o in balia delle acque attraversando una foresta o un fiume, bisogna fare un'offerta al loro spirito padrone.

Gli Iakuti credevano che, come essi stessi, gli spiriti fossero organizzati in clan, e di conseguenza ritenevano che gli spiriti avessero diritto alla proprietà tribale. Questa proprietà era la selvaggina e il pesce che popolava il territorio di questi spiriti, i quali concedevano parte dei propri averi all'uomo in cambio di cibo (prodotti del latte, bevande alcoliche, carne di animali domestici) in virtù di un patto simile a quello istituito fra tribù umane attraverso il baratto. Mai, tuttavia, gli spiriti concedono sufficienti anime di selvaggina, bestiame e bambini, ed è per questo che lo sciamano deve intervenire.

Lo sciamano. Per ottenere le anime della selvaggina, lo sciamano offre in cambio, al padrone della specie

animale in questione, del cibo: spalma il sangue di un animale sacrificato sulla statuetta in legno dove ha fatto scendere lo spirito padrone della foresta, il ricco Baïanaï o Baryllakh. Poi dà un simbolo delle anime (per esempio, penne, eccetera) ai membri del clan. Per ottenere le anime di bambini o di più bestiame, lo sciamano stesso viaggia nell'altro mondo fino a giungere al cospetto delle *aĭyysyt*. Gli spiriti dapprima rifiutano, rammentando i torti commessi dagli uomini, poi prendono in considerazione le suppliche dello sciamano e gli concedono le anime. Qui lo sciamano, invece di barattare come nel caso precedente, implora: gli spiriti *aĭyy*, da cui dipende la riproduzione del bestiame e degli esseri umani, vengono venerati, a differenza da quanto accade con gli spiriti della caccia o della malattia, che vengono trattati da pari a pari.

Per curare le malattie, che gli Iakuti concepiscono come insediamento di uno spirito del male nel corpo della persona sofferente, o anche come furto dell'anima da parte di uno spirito «mangia anime», lo sciamano scambia l'anima del malato con quella di un animale sacrificato, che invia nell'altro mondo. Tali negoziazioni con gli spiriti hanno luogo durante la seduta sciamanica, che è in genere tenuta di notte presso la dimora della persona afflitta dal male, in presenza di parenti e vicini di casa. La seduta include: una cerimonia di purificazione; una convocazione degli spiriti tramite la salmodia intonata dallo sciamano con l'accompagnamento di un tamburello; un viaggio dello sciamano (mimato dalla danza dello sciamano stesso) per fare visita agli spiriti nell'altro mondo; e una divinazione.

Lo sciamano è assistito dal suo spirito principale (*ämägät*), generalmente l'antenato dello sciamano che scelse lo sciamano fra i propri discendenti per trasmettergli le doti sciamaniche, le quali rimangono sempre all'interno della medesima famiglia. Anche le donne possono diventare sciamane (*udaghan*), ma le sciamane sono meno numerose a causa della patrilinearità dei clan. Una volta che è stata scelta dall'antenato, l'anima del futuro sciamano assume la forma di un giovane uccello e riceve l'educazione appropriata sulla cima del mitico larice del mondo superiore o il pino del mondo inferiore. È durante questa iniziazione che lo sciamano pattuisce la propria alleanza con gli spiriti. Il suo corpo, nel corso di un sonno, come un animale sacrificale viene fatto a pezzi e consumato nel mondo inferiore da numerosi spiriti, e poi da questi ricomposto. In tal modo ri-generato, lo sciamano acquisisce dei diritti nei confronti degli spiriti, che essendosi nutriti della sua carne lo aiuteranno in seguito ad eliminare le malattie.

Lo sciamano è aiutato anche da spiriti zoomorfi che lo trasportano nell'aria o nel sottosuolo e che lottano al suo fianco. Egli possiede inoltre un *alter ego* animale (di norma un alce maschio o un toro), ed è sotto tali spoglie che combatte contro sciamani di clan nemici. Se l'*alter ego* animale viene ucciso lo sciamano stesso muore. Lo sciamano lotta anche contro le anime dei morti vendicatori, contro gli spiriti delle malattie e delle epidemie. Egli assicura la sopravvivenza del proprio clan grazie alla divinazione, con cui predice fatti di importanza essenziale quali le zone più ricche di selvaggina. Lo sciamano è insomma l'unico sostegno su cui gli Iakuti possano contare nel loro mondo buio, dove tre quarti del cielo occidentale sono abitati in prevalenza da spiriti folli, dove gli spiriti luminosi (*aĭyy*) rifiutano spesso di fornire figli e prosperità e dove spiriti «mangia anime» si aggirano sulla terra e nel mondo inferiore.

[Vedi anche *SCIAMANISMO IN SIBERIA E IN ASIA CENTRALE*; e *SIBERIA MERIDIONALE, RELIGIONI DELLA*].

BIBLIOGRAFIA

N.A. Alekseev, *Traditsionnye religioznye verovaniia iakutov v deviatnadtsatom-nachale dvadtsatogo v.*, Novosibirsk 1975. Un'opera che descrive nei dettagli le credenze iakute da una prospettiva evoluzionista.

G.V. Ksenofontov, *Legendy i rasskazy o shamanakh u iakutov, buriat i tungusov*, 2ª ed. riv. Moskva 1930. Opera, assai valida per lo studio dello sciamanismo iakuto, buriato, e tunguso, che consta di una serie di resoconti, raccolti fra il 1921 e il 1926, forniti da indigeni, e accompagnati da note dell'autore, egli stesso iakuto.

E.K. Pekarskii, *Slovar' iakutskago iazyka*, I-III, Sankt Peterburg (Leningrad) 1907-1930. Dizionario contenente molte notizie etnografiche e storico-religiose sugli Iakuti.

A.A. Popov, *Materialy po religii iakutov Viliuiskogo okruga*, in «Sbornik Muzeia Antropologii i Etnografii», 11 (1949), pp. 255-323. Un importante articolo che informa su spiriti, anime, e alcuni rituali iakuti, attraverso i dati raccolti dall'autore durante una indagine condotta dal 1922 al 1925 sugli Iakuti della regione del Viljuj, un affluente del fiume Lena.

LAURENCE DELABY

IBERI, RELIGIONE DEGLI. La religione degli Iberi è il risultato di un lungo periodo di sviluppo che ha avuto origine dalle tradizioni religiose dei Tartessiani (che abitarono la Spagna meridionale dal IX al VI secolo a.C.) e dei Turdetani (successori dei Tartessiani), i quali, a loro volta, erano in parte debitori delle culture dell'antico Mediterraneo e del Vicino Oriente. Per comprendere la religione degli Iberi, dunque, è necessario prendere in esame quella dei Tartessiani e dei Turdetani.

Religione dei Tartessiani. L'unico mito iberico conosciuto risale all'era tartessiana ed è stato tramandato

dallo storico romano del III secolo Giustino, che ha scritto un compendio delle *Historiae Philippicae* (44, 4,1) di Pompeo Trogo. Il mito riguarda l'eroe culturale Habis, il quale emanò le prime leggi, divise la sua gente in sette città, insegnò loro a coltivare la terra e a migliorare la produzione di cibo, e proibì ai nobili di lavorare. Come gli eroi culturali del mondo greco-romano, quali Romolo, Teseo e Trittolemo, Habis era un sovrano. Altri miti dei Tartessiani sono di origine orientale e furono portati dai Fenici. Tra questi vi è il mito di Gilgamesh, illustrato su una cintura proveniente da La Aliseda (Cáceres), opera dell'Occidente fenicio del 600 a.C., e su una pietra scolpita a rilievo proveniente da Pozo Moro (Albacete), risalente al V secolo a.C.

I Fenici introdussero anche le loro divinità presso i Tartessiani, che le accolsero. Una di queste è Astarte, le cui immagini, che seguono tutte il modello orientale, sono state ritrovate a El Carambolo (Siviglia), Castulo (Jaén), Galera (Granada), Berrueco (Salamanca) e Pozo Moro. I Fenici portarono con sé anche il culto di Reshef, le cui immagini sono state ritrovate a Huelva, Medina de las Torres (Badajoz), Carmona (Siviglia) e Cadice. È probabile, inoltre, che si debba ai Fenici la diffusione del culto di Adone tra i Tartessiani, come dimostrano notevoli tracce di arcaismo nelle feste di Adonia. Queste venivano celebrate a Hispalis (Siviglia) all'inizio della Tetrarchia (286-266 a.C.), il periodo in cui governarono gli imperatori Diocleziano, Massimiano, Costanzo Cloro e Galerio. Inoltre, nel Sud della penisola iberica, veniva praticato il culto di Bes, come attestano le immagini di questo dio raffigurate su un collare proveniente da El Cortijo de Evosa. I Tartessiani adottarono anche vari amuleti fenici che figurano su collari trovati a La Aliseda e su offerte votive iberiche in bronzo e in pietra.

Sebbene i Tartessiani e, successivamente, gli Iberi, di solito imitassero il tipo di santuario semitico, su un'altura di El Carambolo vi era un santuario, dedicato ad Astarte, tipico della Grecia arcaica. Qui venivano sacrificati animali e si facevano offerte in recipienti di argilla che probabilmente contenevano liquidi. A Castulo, tra la fine del VII secolo a.C. e l'inizio del VI, era in uso un santuario dello stesso tipo dei Semiti di Cipro e di Israele. Le offerte consistevano in recipienti di argilla che venivano rotti sul terreno, collocati in una buca e coperti di sabbia. Anche questi probabilmente contenevano liquidi. Sono stati ritrovati santuari simili a Carmona, risalenti al VII secolo a.C, e nel Sud del Portogallo, databili al IV e al III secolo a.C. Nel santuario di Castulo, come nei santuari di Cipro, sull'altare si trova un toro di terracotta, probabilmente oggetto di culto. Nella cucina, usata per preparare le carni consumate in questo santuario, sono stati rinvenuti i due mosaici più antichi della penisola iberica.

Altri santuari, che ebbero origine durante l'era tartessiana e che continuarono ad essere usati in epoca turdetana e iberica, sono stati scoperti a Despeñaperros, nella Sierra Morena (Jaén). Si tratta di Collado de los Jardines e Castellar de Santisteban, che erano stati eretti vicino a caverne e sorgenti, in terreni scoscesi. Vi sono stati reperiti circa seimila piccoli oggetti votivi di bronzo, i più antichi dei quali seguono il modello fenicio, mentre gli altri adottano modelli greci e indigeni. Nei santuari, dipinte sugli oggetti votivi, si trovano anche figure di animali e di parti del corpo umano, le cui pose, soprattutto quelle di una persona che fa l'offerta e di un'altra che prega, sono tipiche dell'Oriente. Sembra venissero offerti sacrifici animali, libagioni e danze sacre, ma l'offerta più comune era l'oggetto votivo stesso. Probabilmente non esisteva un clero organizzato, quanto piuttosto pochi sacerdoti, il cui compito era quello di collocare le offerte votive nelle caverne.

Questi santuari, costruiti per la prima volta nel VII secolo a.C, furono il prototipo di altri santuari ritrovati nell'area iberica, come quello di Nuestra Señora de la Luz (Murcia). Probabilmente erano tutti consacrati ad esseri numinosi che proteggevano la vita e la fecondità nei loro vari aspetti, e non ricoprirono mai alcuna ulteriore funzione religiosa. I devoti facevano richiesta di favori concreti.

I Fenici introdussero presso i popoli tartessiani i rituali funebri dell'Oriente. Le più note necropoli di questo periodo (VII e VI secolo a.C.) sono quelle di La Joya (Huelva), Setefilla (Siviglia), Medellín (Cáceres), Castulo e la tomba di La Aliseda, tutte edificate da popolazioni indigene altamente semitizzate che seguivano i rituali fenici. Infatti, a La Joya, sui vassoi di metallo usati per le libagioni o per bruciare l'incenso, compare la testa di Astarte e le tombe contengono cocchi e piatti per il banchetto funebre, come a Cipro. A Setefilla e a Castulo sono raffigurati nomadi che assomigliano a quelli della Siria settentrionale.

Il rituale funebre era lo stesso nelle necropoli di Setefilla, Carmona e Medellín e consisteva nell'incenerimento delle salme. Vicino alla sepoltura si facevano offerte ignee, forse di tipo rituale. Le ossa venivano polverizzate, riposte in urne e coperte con un piatto. La tomba veniva poi riempita di ceneri o braci. I cimbali da suonare con le dita, ritrovati a Medellín, testimoniano che si svolgevano danze funebri, le quali sono anche raffigurate su alcune stele come la Stele di Ategua (Cordova). Una tomba di La Aliseda, che probabilmente apparteneva a una nobildonna, conteneva una grande varietà di gioielli fenici.

Religione dei Turdetani. La cultura turdetana fiorì – contemporaneamente a quella iberica – dal tardo VI secolo a.C. all'arrivo dei Romani alla fine del III, nel Sud

della penisola iberica. I Turdetani perpetuarono il culto fenicio dedicato a divinità quali Astarte (raffigurata su gioielli provenienti da Santiago de la Espada, Jaén) e alla Signora di Baza (Granada). È attestato anche il culto di una dea madre, probabilmente corrispondente a Tanit, che è presente nella Valle di Abdalajis (Malaga) e quattro volte nel santuario di Castellar de Santisteban (Jaén). La dea Atena era venerata nelle zone oggi corrispondenti alle province di Cordova e Jaén. Artemide, associata al cervo, era venerata a Obulco (Jaén). Quando Livio scrive degli eventi della seconda guerra punica che ebbero luogo ad Astapa (Siviglia), parla di dei superi e inferi (28,22).

Alcune monete romane del Sud della penisola iberica, risalenti al periodo ellenistico, indicano che i Romani conoscevano i culti preromani, i quali a loro volta si erano sovrapposti a culti ancora più antichi, creando una mescolanza di tradizioni greco-puniche. Secondo Diodoro Siculo (*Bibliotheca historica* 4,18.3), le vacche erano considerate sacre, poiché si credeva che discendessero da quelle che Eracle aveva donato ad un re iberico. Sembra che anche i tori fossero oggetti di culto, come dimostra un'immagine risalente all'antica Obulco (IV secolo a.C.). La venerazione di animali fantastici, quali la sfinge e il grifone, probabilmente appartiene a un periodo più tardo.

I santuari dell'era tartessiana continuarono ad essere usati dai Turdetani e rimasero attivi fino all'epoca di Costantino. Inoltre, diversi luoghi erano considerati sacri a Baal Hammon: Palos (Avieno, *Ora maritima* 452), Segres (*ibid.*, 215-16), San Vicente (Strabone, *Geografia* 138) e un'isola (Avieno, *Ora maritima* 164-65) con una zona sacra dove si offrivano libagioni di acqua e si svolgeva un rito nel quale si manipolavano pietre sacre.

I riti funebri dei Turdetani continuarono ad essere gli stessi del periodo tartessiano ma, a partire dal IV secolo a.C., furono introdotte alcune novità, come quella di porre immagini di leoni o tori a protezione delle tombe. Alcune persone importanti sepolte a Heroon, così come a Pozo Moro, Obulco e Carmona, venivano rappresentate come eroi e dei. A Obulco sono raffigurate scene di battaglia con guerrieri che portano le armi dell'altopiano centrale, opera di artisti focesi della seconda metà del V secolo a.C. In entrambe le tombe di Carmona e di Obulco sono ritratti riti funebri, battaglie, offerte di libagioni e suonatori. Le immagini della prima risalgono al III secolo a.C. Sembra che anche il lupo fosse associato ai funerali, come attesta un sarcofago di El Cortijo de Marquíz (Jaén). Un piatto di Perotito trovato a Cordova, decorato con scene funebri del mondo greco, testimonia l'assimilazione del simbolismo funebre greco da parte delle popolazioni indigene all'inizio del periodo ellenistico.

Religione degli Iberi. La religione iberica comprende vari miti e divinità, molti dei quali riflettono influenze straniere. Per esempio, un vaso iberico di Los Villares de Caudete de las Fuentes (Valencia, II secolo a.C.) attesta l'esistenza, presso gli Iberi, di un mito della battaglia dei giganti di probabile origine greca. Analogamente, gli Iberi impiegarono il simbolismo fenicio già adottato dai Tartessiani e dai Turdetani. Ancora più importanti, tuttavia, erano le dee madri attestate tra gli Iberi (a Serreta de Alcoy, Valencia, e a Albufereta, Alicante). L'immagine di Serreta è di particolare importanza, poiché testimonia che il culto della dea comprendeva danze religiose con accompagnamento musicale. Le figure di nobildonne sedute in trono, trovate a Llano de la Consolación e a Cabecico del Tesoro (Murcia), sono immagini della Madre Terra.

Il busto della Signora di Elche (Alicante), un capolavoro di arte iberica risalente al V o VI secolo a.C., probabilmente è un'immagine del culto della dea cartaginese Tanit, venerata dagli Iberi con tutto il suo simbolismo cipriota e orientale. Viene anche raffigurata insieme a dei cavalli nelle ceramiche ellenistiche di Elche. Da una moneta di Elche, dell'età di Cesare, si evince che Tanit era la divinità principale della città. Con tutta probabilità veniva assimilata all'Artemide efesina, il cui culto fu introdotto presso gli Iberi dai Focesi (Strabone, 179) e che era venerata con lo stesso rito praticato nella metropoli. Un dipinto su un vaso di Elche attesta che al suo culto erano associate anche danze religiose. Purtroppo, la nostra conoscenza è limitata dal fatto che alla fine del V secolo e nuovamente nel IV e nel III secolo a.C., nelle coste mediterranee della Spagna, ebbe luogo una vasta distruzione, le cui ragioni rimangono ignote, delle immagini religiose e delle offerte votive in pietra.

A Sagunto vi era un tempio dedicato ad Artemide, dal quale proviene un grande telo di lino che si è conservato fino ai giorni nostri. A Ullastret (Gerona), si sono preservate le fondamenta di un altro tempio. Altri santuari della Spagna mediterranea, simili a quelli dell'epoca tartessiana, si trovano a El Cigarralejo (Murcia, IV secolo a.C.), dove si offrivano cavalli ad Astarte, Signora dei Cavalli, e a Cerro de los Santos (Albacete), dove sono state ritrovate offerte votive in pietra dello stesso periodo, raffiguranti nobildonne che portano vasi per libagioni. Nel santuario di Alcoy (Valencia), del periodo ellenistico, sono venute alla luce alcune offerte votive di terracotta.

Nella Spagna mediterranea vi erano anche santuari rupestri, che continuarono ad essere usati ai tempi dei Romani, e che contenevano piccoli vasi rituali usati per i sacrifici animali e forse per pasti rituali. Su una terracotta di La Albufereta (Alicante) è raffigurato uno di

questi santuari rupestri insieme a tronchi d'albero, rappresentanti, probabilmente, le *asherot* bibliche.

Presso gli Iberi il toro era considerato sacro. È probabile che le immagini di tori di Rojales (Alicante) provengano da un santuario associato al culto dei tori. Da un tempio dedicato a questo animale provengono le famose teste bovine di Costig (Isole Baleari), del periodo ellenistico. Nell'acropoli di Azaila (Teruel), un *hērōion* (I secolo a.C.) rappresenta un toro con segni astrali, raffigurato accanto ad un altare, forse oggetto di culto. Nelle Isole Baleari il toro, le cui immagini sono state ritrovate in molte tombe, era associato al culto funerario.

Religione degli Indoeuropei nella penisola iberica. La nostra conoscenza della religione dei popoli indoeuropei nella penisola iberica è parziale, poiché pochi autori greci o latini ne fanno cenno. Non viene menzionata l'esistenza di sacerdoti. Solo Strabone (154) menziona i veggenti della Lusitania, affermando che erano identici nell'aspetto ai veggenti gallesi. Sembra che utilizzassero i prigionieri presi in battaglia a scopo divinatorio. Il prigioniero veniva coperto con un sacco, quindi trapassato con una spada nello stomaco; la divinazione era basata sulla posizione in cui cadeva. Strabone (155) parla anche dei popoli del Nord che veneravano un dio guerriero identificato con Ares, al quale sacrificavano capri, cavalli e prigionieri. Questo dio è citato più volte nelle iscrizioni provenienti dal Nord-Est. Il santuario di Cancho Roano (Badajoz), probabilmente a lui dedicato, era un altare per sacrifici di sangue, dello stesso tipo di quelli della Grecia e dell'Europa centrale.

La luna era una delle divinità principali dei Celtiberi e dei loro vicini (Strabone, 164). Nelle notti di luna piena venivano offerte a questa divinità danze religiose davanti alle porte delle abitazioni, danze che sono sopravvissute fino ai giorni nostri. I Lusitani, inoltre, veneravano una divinità femminile collegata all'Artemide greca e associata al cervo. L'episodio della cerva di Sertorio si riferisce a lei (Aulo Gellio, 5,22; Plutarco, *Sertorius* 11).

Presso i Vettoni (stanziati nell'area occidentale della penisola iberica) e i Celtiberi (stanziati nel centro della penisola iberica) – entrambe popolazioni che praticavano l'allevamento del bestiame – il toro e il maiale ricoprivano un importante ruolo religioso. La loro religione era legata ai culti astrali, come dimostrano le ceramiche di Numantia (Soria). Presso questi popoli le sculture di tori e maiali, di tipo funerario, che continuarono ad essere prodotte fino al tardo periodo romano, potrebbero essere collegate a questo culto. I bronzi preromani raffiguranti tori, come il Carro di Guimarães (Portogallo), erano probabilmente legati al sacrificio di capri. Un pugnale votivo che si trova presso l'Instituto de Valencia de Don Juan a Madrid, con *suovetaurilia* su pelle di toro, e un pugnale di Castello de Moreira (Galizia), sono simili ad altri provenienti dall'altopiano centrale e risalgono tutti all'era preromana. È probabile che presso queste popolazioni non esistesse un dio toro. I bovini possedevano qualità magiche e il loro culto era legato alla fecondità. I combattimenti con i tori forse hanno avuto origine dai riti associati alla sacralità del toro, successivamente secolarizzati e trasformati in competizioni.

Sono state ritrovate poche immagini di divinità. Strabone (164) afferma che i Galiziani erano atei, il che può voler dire o che non avevano immagini dei loro dei, o che i nomi dei loro dei erano tabuizzati. Sulla terracotta di Numantia figura un'immagine di Cernunnos, il grande dio gallese. Una scultura di Candelario (Salamanca) e due bassorilievi di Riontino (Huelva) raffigurano un dio celtico cornuto. Inoltre, sono arrivate a noi quattro immagini bronzee del dio gallese Sucellus. Una è stata ritrovata a Puebla de Alcocer (Badajoz), un'altra a Villaricos (Almería), mentre le altre due sono di provenienza ignota.

A Louristán (Pontevedra) è stato scoperto un bassorilievo di un dio con corna bovine. Nei Pirenei è stata ritrovata l'immagine di un dio indigeno, analogo a Marte, con corna bovine sull'elmo e un toro raffigurato sull'armatura.

Si conoscono ventiquattro divinità femminili, i cui nomi iniziano tutti con la radice *band-*. Il loro culto era diffuso tra i fiumi Guadiana e Miño. Erano collegate a Tutela e raffigurate con gli attributi di Tyche, la dea della fortuna, come si vede in un piatto proveniente da Cosmado, in Lusitania. Inoltre, su un monumento a Braga (Portogallo) è raffigurato un dio acquatico indigeno con le caratteristiche di un dio acquatico grecoromano.

La maggior parte dei nomi delle circa trecentotrenta divinità indigene compare solo una volta. Questi antichi nomi indoeuropei si trovano in scritti latini e si riferiscono alle loro rispettive collocazioni geografiche, a una tribù o ad una popolazione. Un dio il cui culto sembra fosse ampiamente diffuso è Endovellico: esistono circa ottanta iscrizioni che si riferiscono a lui. Il suo santuario si trovava a San Miguel de Mota (Portogallo) e si sono conservate diverse teste scolpite che lo rappresentano, basate su modelli greci. Era il dio della medicina e curava attraverso il sonno, tuttavia possedeva al tempo stesso una natura demoniaca. Nei suoi altari compaiono come simboli cinghiali selvatici ed *erōtes*.

Un'altra divinità demoniaca era la dea Ataecina, collegata a Proserpina, venerata nella zona tra i fiumi Tago e Guadiana. Un altro dio adottato dalle popolazioni indigene era Lug (Lugh), ampiamente attestato in Irlanda e in Galles. Il suo nome si trova in tre iscrizioni prove-

nienti dalla provincia di Lugo, in una proveniente da Osma (Soria) e due volte in un'iscrizione rupestre a Peñalba de Villastar (Teruel), dove è associato al corvo. La dea gallese Epona veniva venerata nell'altopiano centrale e il suo nome compare in tre iscrizioni. Tra i fiumi Tago e Douro venivano venerate le ninfe acquatiche, il cui culto era legato alla salute.

Nel Nord della Lusitania e in Galizia erano molto venerati i *lares*. Si sono conservate diciassette testimonianze, con una varietà di nomi tra i quali *Lares Anedici*, *Ceceaigi*, *Cerenaeici*, *Cusicilenses*, e altri ancora. Le *matres*, o *matronae* («madri»), vengono menzionate nelle iscrizioni, soprattutto nel cuore della penisola iberica, dove compaiono con diversi nomi: *Matres Aufaniae* (Siviglia), *Brigaecae* (Burgos), *Galaicae* (Burgos), *Monitucinae* (Burgos), eccetera. La dea Nabia, conosciuta con vari epiteti geografici in base ai nomi delle popolazioni o delle tribù, era anch'essa molto venerata. Il suo culto si estendeva dal Tago al Cantabrico. Un dio equivalente a Marte, di natura astrale, veniva venerato sia in Lusitania (Conimbra e Trujillo) sia tra gli Accitani (Granada), come è riportato dallo scrittore latino Macrobio (*Saturnalia* 1.19.5). Il grande dio indoeuropeo dei cieli, identificato con il romano Iuppiter, era venerato dalle popolazioni del Nord, come dio delle montagne e dei temporali, con diversi nomi: *Anderón* (Galizia), *Assaecus* (Lisbona), *Candamus* (Asturia-León), eccetera. Questo sincretismo tra dei indigeni e romani è ben documentato dal II secolo in poi. Questi dei erano venerati generalmente dagli indigeni, ma anche dai Romani e dagli indigeni completamente romanizzati. Il pantheon ispanico assomiglia molto a quello della Gallia descritto da Cesare (*De bello gallico* 6,17) e da Lucano (*Pharsalia* 1,444-46). Probabilmente venivano dati nomi diversi alla stessa divinità. Quasi tutti i nomi indigeni sono attestati in regioni poco romanizzate.

Nella religione ispanica si possono distinguere tre diversi livelli: ad un primo livello, la sacralizzazione dello spazio tribale è legata alle personificazioni di gruppi di parentela; ad un secondo livello, la divinità originale si trasforma in diverse entità numinose associate all'ideologia trifunzionale indoeuropea; e, ad un terzo livello, la fede negli dei si concretizza attraverso la presenza dei Romani nell'ambito religioso.

Sacrifici. Si è già parlato del sacrificio umano tra le popolazioni del Nord e i Lusitani. Questi ultimi sacrificavano uomini e cavalli (Livio, *Periochae* 49) in occasione della firma di trattati di pace. Esistono due iscrizioni che si riferiscono a sacrifici offerti a diversi dei indigeni: una, che si trova a Cabezo das Fraguas (Portogallo) e che parla di un *suovetaurilia*, recita: «Una pecora per Trebaruna e un toro padre per Reve»; l'altra, proveniente da Marecos (Portogallo), recita: «All'eccelsa vergine e ninfa dei *danigos* [popolo] Nabia Corona, una vacca e un bue. A Nabia, un agnello. A Iuppiter, un agnello e un vitello. A Urgos, un agnello. A Lida, un animale».

Si conoscono diversi santuari, tra i quali i due più completi si trovano a Panoias (Portogallo) e a Ulaca (Ávila). Nella roccia di questi santuari sono presenti diversi incavi che avevano la funzione di raccogliere il sangue e la carne delle vittime.

Credenze nella vita ultraterrena. Sulle lapidi della regione indoeuropea della Spagna erano incisi i segni astrali, il sole, la luna e i pianeti, il che sta ad indicare una concezione astrale della vita oltre la morte. Questa convinzione è confermata anche dall'affermazione di Eliano (*De natura animalium* 10,22) a proposito del fatto che i Celtiberi lasciavano i corpi dei guerrieri all'aperto, perché fossero divorati dagli avvoltoi. Tra i Lusitani, in occasione dei funerali di persone di un certo rango, come il capo Viriatus, venivano sacrificate molte vittime (Appiano, *Iberia* 72). Si tenevano anche combattimenti e processioni di guerrieri (*ibid.*, 71). In tutta la penisola iberica si praticava la cremazione.

BIBLIOGRAFIA

J.M. Blázquez, *Diccionario de las religiones prerromanas de Hispania*, Madrid 1975.

J.M. Blázquez, *Imagen y mito. Estudios sobre religiones mediterráneas e ibéricas*, Madrid 1977.

J.M. Blázquez, *Primitivas religiones ibérica*, II, *Religiones prerromanas*, Madrid 1983.

J. D'Encarnação, *Divindades indígenas sob o dominio romano em Portugal*, Lisboa 1975.

[Aggiornamenti bibliografici:

M. Almagro-Gorbea, *Pozo Moro. El monumento orientalizante, su contexto socio-cultural y sus paralelos en la arquitectura funeraria ibérica*, in «Madrider Mitteilungen», 24 (1983), pp. 177-293.

M. Almagro-Gorbea e Teresa Moneo, *Santuarios urbanos en el mundo ibérico*, Madrid 2000.

J. Alvar, *La religión como índice de aculturación. El caso de Tartessos*, in E. Acquaro et al. (curr.), *Atti del* II *Congresso Internazionale di Studi Fenici e Punici*, Roma 1991, I, pp. 351-56.

Carmen Aranegui Gascó (cur.), *Actas del Congreso internacional. Los iberos, príncipes de occidente. Las estructuras de poder en la sociedad ibérica*, Valencia 1998 (Saguntum. Papeles del Laboratorio de Arqueología de Valencia, Extra-1).

Association Française d'Action Artistique, Ministerio de Educación y Ciencia, Fundación "La Caixa", Kunst- und Aufstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland (curr.), *Los iberos, príncipes de occidente*, Barcelona 1998.

L. Berrocal-Rangel, *El altar prerromano del Castrejón de Capote. Ensayo etno-arqueológico de un ritual céltico en el Suroeste peninsular*, Madrid 1994.

J.M. Blázquez, *Religiones en la España antigua*, Madrid 1991.
J.M. Blázquez, J. Martínez-Pinna, S. Montero, María Paz García-Gelabert, F.M. Simón, J.J. Sayas, Guadalupe López Monteagudo e F. Díez de Velasco, *Historia de las religiones de la Europa antigua*, Madrid 1994.
S. Celestino, *Los santuarios de Cancho Roano. Del indigenismo al orientalismo arquitectónico*, in D. Ruiz Mata e S. Celestino (curr.), *Arquitectura oriental y orientalizante en la Península Ibérica*, Madrid 2001, pp. 17-56.
Teresa Chapa Brunet e A. Madrigal Belinchón, *El sacerdocio en época ibérica*, in «Spal», 6 (1997), pp. 187-203.
E. Ferrer Albelda (cur.), *Ex Oriente lux. Las religiones orientales antiguas en la Península Ibérica*, Sevilla 2002.
Blanca García Fernández-Albalat, *Guerra y religión en la Gallaecia y la Lusitania antiguas*, Sada 1990.
J.M. Garcia, *Religiões antigas de Portugal. Aditamentos e observações às «Religiões da Lusitânia» de J. Leite de Vasconcelos. Fontes epigráficas*, Lisboa 1991.
Isabel Izquierdo Peraile, *Monumentos funerarios ibéricos. Los pilares-estela*, Valencia 2000.
F. Marco Simón, *Die Religion im keltischen Hispanien*, Budapest 1998.
María Cruz Marín Ceballos, *La representación de los dioses en el mundo ibérico*, in «Lucentum», 19-20 (2000-2001), pp. 183-98.
Teresa Moneo, *Religio Iberica. Santuarios, ritos y divinidades (siglos* VII-I *a.C.)*, Madrid 2003.
I. Negueruela, *Los monumentos escultóricos ibéricos del Cerrillo Blanco de Porcuna (Jaén). Estudio sobre su estructura interna, agrupamientos e interpretación*, Madrid 1990.
J.C. Olivares Pedreño, *Los dioses de la Hispania céltica*, Madrid 2001.
R. Olmos Romera, *Diosas y animales que amatan. La transmisión de la vida en la iconografía ibérica*, in «Zephyrus», 53-54 (2000-2001), pp. 353-78.
Blanca María Prósper, *Lenguas y religiones prerromanas del Occidente de la Península Ibérica*, Salamanca 2002.
L. Raposo (cur.), *Religiões da Lusitânia. Loquuntur saxa*, Lisboa 2002.
G. Sopeña Genzor, *Ética y ritual. Aproximación al estudio de la religiosidad de los pueblos celtibéricos*, Zaragoza, 1995].

José M. Blázquez

ILMARINEN. Secondo la lista degli dei pagani finnici redatta nel 1551 da Mikael Agricola, che introdusse la Riforma in Finlandia e codificò la lingua letteraria finlandese, Ilmarinen era il creatore del vento e della bonaccia e presiedeva ai viaggi per mare. Non vi sono prove che attestino un suo culto, ma quello che è probabilmente lo strato più antico della poesia kalevalica incentrato sulle imprese di Ilmarinen lo associa a vari atti cosmogonici. La redazione del *Kalevala* di Elias Lönnrot include materiale proveniente da questa antica tradizione popolare, ma accresce il numero delle attestazioni di Ilmarinen, facendolo comparire in ben ventisette dei cinquanta canti dell'epopea, e gli attribuisce anche una personalità arricchita di dimensioni umane.

Il nome *Ilmarinen* deriva probabilmente dal termine ugro-finnico *ilma*, che significa «aria» e, per estensione, «tempo meteorologico» e «mondo». Gli Udmurti (Votiachi), lontani parenti dei Finni e abitanti della regione a nord-est di Mosca che si trova tra i fiumi Kama e Viatka, chiamavano il loro dio del cielo Ilmar o Inmar. Un famoso saami (lappone), esibitosi a corte con il suo tamburo nel 1692, narrò di un dio chiamato Ilmaris, che aveva il potere di scatenare e di placare le tempeste in mare.

Tra gli epiteti che la tradizione epica attribuisce a Ilmarinen vi è quello di «forgiatore del misterioso *sampo* apportatore di fortuna». *Sampo* è un termine complesso al quale la ricerca accademica ha finora dato più di sessanta interpretazioni diverse ma, secondo l'opinione più diffusa, il *sampo* è un sostegno del mondo. Un termine da esso direttamente derivato è *sammas*, che significa «statua». Spesso si incontra anche il sinonimo o analogo *kirjokansi*, che significa «coperchio vivacemente lavorato» e che, in altri contesti, sta a indicare il cielo. Certe immagini religiose dei Saami in pietra e legno sono ritenute tarde rappresentazioni del *sampo*.

Un solo poema popolare colloca la forgiatura del *sampo* in un'epoca di poco posteriore alla genesi di cielo, terra, sole, luna e stelle, che si formarono tutti, narra il poema, dallo spezzarsi di un uovo di aquila (o di un uccello acquatico, secondo altre versioni). Il poema, che procede narrando in qual modo Ilmarinen e suo fratello Väinämöinen rubarono il *sampo*, ricorda le antiche saghe nordiche. Ma l'epiteto «forgiatore del misterioso *sampo* apportatore di fortuna» si riferisce alla tradizione nella quale è Ilmarinen stesso a creare il *sampo*, come nell'episodio in cui, grazie alla sua impresa, vince una competizione contro il fratello per conquistare la bella fanciulla di Pohjola. Insieme, Väinämöinen e Ilmarinen fanno sprizzare la scintilla primordiale nelle regioni aeree superiori.

A Ilmarinen viene anche attribuita l'impresa della forgiatura di una fanciulla d'oro, che però, alla fine, non si rivela essere come una donna vera. La figura del dio-fabbro Ilmarinen si svilupperà più tardi in un eroe culturale che crea oggetti utili agli esseri umani e prende parte a varie avventure, comprese quelle cavalleresche.

[Vedi anche *FINNI, RELIGIONI DEI*; *VÄINÄMÖINEN*; e *LEMMINKÄINEN*].

BIBLIOGRAFIA

H. Fromm, *Kalevala. Das finnische Epos des Elias Lönnrot*, München 1967. Cfr. l'indice alla voce *Ilmarinen*.

L. Honko, *Finnische Mythologie*, in H.W. Haussig (cur.), *Wörterbuch der Mythologie*, II, *Götter und Mythen im alten Europa*, Stuttgart 1973, cfr. pp. 309-11.

K. Krohn, *Kalevalastudien*, III, *Ilmarinen*, e IV, *Sampo*, Helsinki 1927 (Folklore Fellows Communications, 71-72). Quest'opera in sei volumi di Krohn, benché in parte superata, fornisce ancora il più completo compendio delle fonti del *Kalevala*.

[Aggiornamenti bibliografici:

Th.A. DuBois, *Finnish Folk Poetry and the Kalevala*, New York 1995].

MATTI KUUSI

INDOEUROPEI, RELIGIONI DEGLI. [Questa voce riguarda le religioni dei popoli le cui lingue sono classificate nella famiglia linguistica indoeuropea. Essa consta di tre articoli: *Panoramica generale*, *Storia degli studi* e *Guerra e guerrieri tra gli Indoeuropei*. Per l'esame delle singole tradizioni indoeuropee, vedi *ALBANESI, RELIGIONE DEGLI*; *ARMENI, RELIGIONE DEGLI*; *ETRUSCHI, RELIGIONE DEGLI*; *GRECI, RELIGIONE DEI*; *IRANICHE, RELIGIONI*; *ITTITI, RELIGIONE DEGLI*; *ROMANI, RELIGIONE DEI*; *TRACI, RELIGIONE DEI*, tutte nel vol. 11; vedi inoltre *INDIA, RELIGIONI DELL'*, vol. 9].

Panoramica generale

Lo studio della religione degli Indoeuropei ha un'origine relativamente recente, perché, fino alla conferenza tenuta da sir William Jones, nel 1786, non si era mai accettato il fatto che potesse effettivamente esistere un raggruppamento linguistico indoeuropeo. Parlando alla Royal Asiatic Society del Bengala, Jones osservò per la prima volta che c'erano sorprendenti somiglianze filologiche tra il greco, il latino, il sanscrito (l'antica lingua dell'India) e il persiano, troppo numerose e puntuali perché potessero essere spiegate semplicemente con gli imprestiti linguistici oppure con gli scambi. Spingendosi più oltre, egli sostenne che la lingua celtica e quella germanica mostravano molti aspetti analoghi e da questa osservazione dedusse che allora tutte queste lingue, diffuse in diverse aree geografiche e in tempi storici differenti, sarebbero state meglio comprese se si fosse avanzata l'ipotesi di una separata derivazione da una lingua madre comune, una lingua peraltro non più conservata nella sua forma scritta, ma che si sarebbe comunque potuta ricostruire attraverso una comparazione sistematica tra i vari ceppi da essa derivati.

La ricerca successiva ha confermato l'esistenza di tali rapporti tra queste lingue, e ha inserito nella famiglia ora conosciuta con il nome di indoeuropea non soltanto la lingua germanica e quella celtica, ma anche la baltica, la slava, l'armena, l'albanese, l'anatolica (principalmente l'ittita) e la tokharia (una lingua poco conosciuta attestata nella Cina occidentale e nel Turkestan). Una comparazione condotta secondo criteri rigorosi e sistematici tra le parole di queste varie lingue ha permesso agli studiosi di postulare l'esistenza di numerosi prototipi, utili come strumenti per spiegare le somiglianze sistematiche addotte. Per offrire un semplice esempio di questa situazione, si possono considerare alcune parole che, in diverse lingue, indicano il medesimo concetto di «divinità». Questi termini presentano una serie di corrispondenze (cui si potrebbero aggiungere altri paralleli), come mostrato nella tabella 1.

TABELLA 1. *Parole indoeuropee per «divinità».*

LINGUA	FORMA FONETICA	SIGNIFICATO SEMANTICO
Latino	*deus*	divinità
Lituano	*diēvas*	divinità
Greco	*dios*	celestiale
Ittita	^{d}*Šiuš*	divinità
Sanscrito	*deváḥ*	divinità
Avestico	*daēva*	demone

Da queste corrispondenze, insieme alla conoscenza delle fonetiche indoeuropee, ottenuta da centinaia di altre consimili comparazioni, i linguisti possono ricostruire un prototipo **deywo-s* (l'asterisco indica che si tratta di una forma ricostruita, non attestata in alcuna fonte scritta), che significa «dio, divinità». Le regole fonetiche spiegano i vari mutamenti di suono che intervengono in ciascuna lingua, ma vanno notati anche i cambiamenti semantici caratteristici di certi ceppi, ciascuno dei quali risulta interessante per la storia della religione corrispondente. Perciò, per esempio, nell'avestico (la lingua iranica in cui furono composti i più antichi testi zoroastriani), l'antica parola con cui si indica «dio» è diventata la parola principale per indicare gli esseri demoniaci, una trasformazione che sembra derivare dal rifiuto, da parte del profeta Zarathustra, dell'antico pantheon indo-iranico.

Anche il parallelo greco di **deywo-s* ha perduto il suo significato di «divinità», ed è stato sostituito, in questo uso, dal sostantivo *theos*. L'antico termine, tuttavia, sopravvive nella forma di aggettivo, rivelando uno degli attributi fondamentali della divinità nel pensiero indoeuropeo: gli dei sono esseri celesti, caratterizzati dalla luce, poiché la parola **deywos* (da cui proviene il greco *dios*, «celestiale») deriva da un verbo che significa

«splendere». Per contrasto, una delle parole più significative con cui si indica «uomo» istituisce una identificazione con esseri «terrestri» (si noti il rapporto tra il latino *homo*, «uomo», e *humus*, «terreno»), mentre l'opposizione tra uomini e divinità risulta ulteriormente affermata nella contrapposizione tra «mortali» e «immortali».

Questo esempio relativamente semplice rivela alcune delle possibilità e alcuni dei tranelli presenti nella ricerca sulla religione degli Indoeuropei. Un attento esame delle voci lessicali ci offre una visione della natura del pensiero relativo alle tematiche religiose. Ma ciascuna delle distinte famiglie indoeuropee differisce dalle altre per alcuni importanti aspetti, e proprio come la fonologia latina differisce da quella iranica (per fare soltanto un esempio), così la religione romana non è identica a quella iranica: un *deus* non è la stessa cosa di un *daēva*.

La ricostruzione che procede su base linguistica è, comunque, relativamente sicura, paragonata alla ricerca che studia quali corrispondenze esistano nei miti, nei rituali, nelle leggi, nelle cosmologie e nelle escatologie dei vari popoli indoeuropei e che cerca di riscoprire quali potrebbero essere i loro ipotetici antecedenti. L'analisi linguistica naturalmente è possibile, ma rimane sempre estremamente rischiosa e difficile, perché necessita di un costante riferimento a fenomeni paralleli (di solito chiamati «corrispondenze» oppure «riflessi») che risultino effettivamente documentati nelle religioni delle diverse famiglie indoeuropee; lo studio di ogni parallelo nella sua specificità culturale; l'isolamento di quegli aspetti che questi diffusi paralleli hanno in comune; la spiegazione di quegli aspetti che divergono (spesso chiamati «trasformazioni»); e la ricostruzione, infine, di un ipotetico prototipo che sia capace di spiegare le somiglianze evidenti, accanto al filo dello sviluppo storico che sappia giustificare le forze che producono ciascuna trasformazione. Infine, il prototipo ricostruito dovrebbe essere coerente a una serie di ipotesi riguardanti la natura della cultura indoeuropea in generale.

Basandosi sulla ricerca linguistica e archeologica, si ritiene generalmente che gli antichi popoli indoeuropei fossero pastori semisedentari, la cui ricchezza consisteva nelle loro mandrie relativamente numerose, che comprendevano pecore, maiali, capre e, soprattutto, bestiame addomesticato. Anche i cavalli avevano una loro significativa importanza, specialmente se erano stati aggiogati ai carri e utilizzati in guerra, ma il bestiame rimaneva il normale animale da tiro per scopi pacifici, la fonte di gran parte del cibo e la misura fondamentale della ricchezza. Sembra che gli Indoeuropei abbiano praticato una qualche agricoltura, sebbene questa fosse un'attività meno importante e prestigiosa dell'allevamento oppure della guerra. La guerra, specialmente la razzia del bestiame dei popoli vicini, era facilitata non soltanto dall'uso dei carri, ma anche da un elaborato armamentario, basato su un singolo metallo, probabilmente rame o forse bronzo.

I dati linguistici, tuttavia, non sono sufficienti a far pensare all'esistenza di una patria oppure di una comunità proto-indoeuropea, ed è possibile considerare la somiglianza tra le diverse lingue indoeuropee come il risultato complessivo di numerosi imprestiti, influenze e interrelazioni culturali tra molteplici gruppi sociali ed etnici nel corso di molti secoli. Alcuni studiosi hanno tentato di utilizzare le testimonianze archeologiche per dimostrare l'esistenza di uno specifico punto d'origine della società proto-indoeuropea. Tra queste teorie, quella che ha ottenuto maggiore consenso è quella elaborata da Marija Gimbutas, che ha delineato ciò che ella chiama la cultura Kurgan, databile intorno alla metà del V millennio a.C. e localizzata nelle steppe della Russia meridionale, in quella regione che si estende dagli Urali alle terre poste a settentrione del Mar Nero, e che comprende gruppi come la cultura di Jamna, nella regione compresa tra l'Ural e il Volga, a settentrione del Caspio, e la cultura di Srednii Stog II, a settentrione del Mar Nero.

Legittimazione mitica di società, economia e politica. Il confronto tra i testi in cui sono descritti i modelli dell'organizzazione sociale diffusi tra il popolo indiano, quello iranico e quello celtico rivelano la presenza di una struttura comune, che si è conservata anche nella repubblica ideale immaginata da Platone. Questo sistema è caratterizzato dalla distinzione di tre classi gerarchicamente differenziate, tre «funzioni», come sono chiamate da Georges Dumézil (1958), che per primo ne riconobbe l'importanza. È possibile, inoltre, ricostruire molti miti che descrivano l'origine di queste classi, la loro natura e le loro interrelazioni, talvolta problematiche.

Il più importante di questi miti è rappresentato dal mito della creazione, una storia complessa e polifonica, che racconta in quale modo fu creato il mondo quando il primo sacerdote (spesso chiamato Uomo, *Manu) offrì in sacrificio, insieme al primo bovino, il proprio fratello gemello, il primo re (spesso chiamato Gemello, *Yemo). Il mondo, inteso nelle sue componenti sia materiali che sociali, venne costruito dal corpo del Gemello. A questo proposito si possono utilmente richiamare alcune sezioni di due paralleli di questo mito: il primo, dall'indiano *Canto di Puruṣa* (*Ṛgveda* 10,90,11-14), risalente al periodo intorno al 900 a.C.; il secondo, invece, l'antico testo russo intitolato *Poema del re Dove*, che viene ricordato da alcune fonti databili al XIII secolo d.C., ma di cui una versione orale circolava già nel IX secolo:

Quando essi divisero Purusa, quanti pezzi prepararono?
Come era chiamata la sua bocca?
Com'erano chiamati le sue braccia, le sue cosce
e i suoi piedi?
Il sacerdote era la sua bocca, il guerriero era fatto
dalle sue braccia.
Le sue cosce erano i cittadini comuni, e il servo
nacque dai suoi piedi.
La luna fu fatta dalla sua mente; dai suoi occhi fu
fatto il sole.
Dalla sua bocca, Indra e il fuoco; dal suo respiro
nacque il vento.
Dal suo ombelico venne l'atmosfera; dalla sua testa
fu fatta ruotare insieme al Cielo.
Dai suoi piedi, la terra; dalle sue orecchie, le direzioni.

La nostra splendente luce viene dal Signore.
Il rosso sole dal volto di Dio.
La giovane luna splendente dal suo seno.
La splendente alba dagli occhi di Dio.
Le scintillanti stelle dalle sue vesti.
Il vento selvaggio dallo spirito santo.
Da questo i nostri piccoli Tsar sono sulla terra.
Dal santo capo di Adamo.
Da questo vengono all'esistenza i principi e gli eroi.
Dalle sante ossa di Adamo.
Da questo vengono i cittadini comuni ortodossi.
Dal santo ginocchio di Adamo.

Anche se più avanti ritorneremo sulle dimensioni cosmiche presenti in questo mito, adesso ci interessano i suoi contenuti sociali. Tra questi, notiamo i seguenti quattro:

1. La società è costituita da classi stratificate verticalmente, con sacerdoti oppure sovrani nella prima posizione, guerrieri nella seconda e cittadini comuni – coloro cui era affidata la mole del lavoro produttivo – nella terza. A queste classi talora si aggiungeva una quarta classe di estranei collegati (servi o simili) a tali funzioni, come accade nell'esempio indiano appena richiamato.
2. L'attività caratteristica di ognuna di queste classi è spiegata e sanzionata dalla parte del corpo del Gemello da cui esse hanno origine. Perciò gli intellettuali che dirigono la società, esercitando il pensiero e la parola, provengono dalla sua testa; coloro che difendono la società con il loro valore fisico vengono dal suo petto (cuore) e dalle sue braccia; coloro che producono cibo, riproducono e forniscono il supporto materiale per le altre classi, derivano, invece, dalle parti più basse del corpo, che comprendono il ventre, i lombi, le gambe e i piedi.
3. Il sacerdote, seguendo il modello di Uomo, ha come sua prima responsabilità la celebrazione del sacrificio, che diviene l'atto creativo per eccellenza.
4. Il re, seguendo il modello del Gemello, integra nella sua persona l'essenza di tutte le classi sociali e ci si aspetta che si sacrifichi per il bene di tutti.

Un altro mito che ha come personaggio principale il primo guerriero, il cui nome era Terzo (*Trito), fornisce un'analisi della classe guerriera. All'interno di questa storia, si racconta che il bestiame in origine apparteneva agli Indoeuropei, ma fu rubato da un mostro, un serpente a tre teste che, per giunta, veniva specificamente identificato come non indoeuropeo. Il compito di inseguire quanto era stato rubato e di recuperare il bestiame spettò a Terzo, il quale iniziò la sua ricerca invocando l'aiuto di una divinità guerriera cui offrì libazioni di bevande inebrianti. Dopo essersi così garantito l'assistenza del dio, ed essersi egli stesso fortificato grazie alla stessa bevanda inebriante, Terzo avanzò, trovò il serpente, lo abbatté e recuperò il bestiame che era stato imprigionato.

Questo mito, la cui presenza è documentata nei numerosi paralleli presenti in altre narrazioni (le sue tracce sono ravvisabili ancora in moltissimi racconti di fate), parla dei temi eterni della ricchezza e del potere. Esso afferma, per prima cosa, che il bestiame – il mezzo di produzione e di scambio nella maggior parte delle antiche società indoeuropee – appartiene in maniera esclusiva agli Indoeuropei, e può cadere in altre mani soltanto in seguito a un furto. Il furto in questo racconto viene condannato perché si fonda sulla segretezza e sulla slealtà, ed è messo in contrasto con la razzia, che – ben lungi dall'essere condannata – è piuttosto decisamente approvata. La razzia, infatti, viene presentata come un'azione eroica, sanzionata dagli dei, vincolata al rituale e dedicata a riguadagnare ciò che giustamente appartiene ai guerrieri indoeuropei, oppure al loro popolo. Attraverso la storia indoeuropea, Terzo e i suoi vari paralleli sono rimasti come modello per i guerrieri, che ripetutamente si legano alla sua immagine, razziando, saccheggiando e uccidendo i vicini non indoeuropei, sempre convinti di essere impegnati in un'attività sana e giusta.

Eppure si trova anche un altro mito che sottolinea, invece, l'importanza della classe dei cittadini comuni per la totalità della società, sebbene ai cittadini comuni non venga offerta alcuna figura individuale come modello. Piuttosto, il mito inizia con la separazione e addirittura con l'ostilità tra i rappresentanti delle classi superiori e quelli dei cittadini comuni. Dopo una lotta inconcludente, i membri di tutte le classi riconoscono il bisogno gli uni degli altri, e si uniscono per formare una società più ampia, onnicomprensiva. Ci si aspetta, a questo punto, che le classi cooperino e vivano armoniosamente, anche se i cittadini comuni continuano a occupare una posizione subordinata, perché una parte considerevole del loro lavoro viene svolta a sostegno

delle classi nobili dei sacerdoti, dei guerrieri e dei re. Comunque, a livello dell'ideologia mitica, se non del reale processo sociale, i cittadini comuni vengono rassicurati della loro superiorità anche sui membri più privilegiati della società, perché tale concezione emerge chiaramente da un'importante serie di miti, recentemente studiati da Cristiano Grottanelli; questa serie, infatti, aveva come tema principale il conflitto tra una donna umile, madre di gemelli (e perciò rappresentante del potere riproduttivo), contro i cavalli di un sovrano (l'emblema del potere marziale e regale): alla fine l'umile donna risultava vittoriosa.

La cosmologia e gli dei. Mentre Georges Dumézil e i suoi discepoli hanno sempre sostenuto che il pantheon indoeuropeo riflette l'organizzazione delle classi sociali, altri studiosi si sono dimostrati a volte scettici di fronte a questa impostazione. La principale difficoltà è costituita dal fatto che le proposte di Dumézil non prendono in considerazione nessuna delle divinità per le quali si può ricostruire linguisticamente il nome, divinità che sono tutte fenomeni naturali personificati – Cielo Splendente (*Dyeus), Sole (*Swel), Alba (*Ausos), e così via – e che, viceversa, non esiste alcun nome ricostruibile per quelle divinità su cui Dumézil propone di applicare la sua teoria.

In genere, come si è già detto prima, le divinità erano caratterizzate come esseri celesti raggianti. Ma, in aggiunta ai **deywos*, si conosceva anche un'altra classe di divinità associata alle acque sotterranee e alle tenebre. Queste divinità – i cui nomi erano regolarmente formati con la preposizione che indica il movimento verso il basso (**ne-*, come nel latino *Neptunus*, nel greco *Nereus*, nel germanico *Nerthus*, nel sanscrito *Nirṛti*) – compaiono in quei miti che non sono altro se non una riflessione sui reciproci rapporti che legano il «sopra» e il «sotto», e che sottintendono l'immersione e l'emersione dall'oceano del mondo, come è stato recentemente dimostrato da Françoise Bader.

Anche la speculazione sulla natura del cosmo rappresenta una parte importante del mito della creazione, sui cui contenuti sociali ci soffermeremo più oltre. Va notato, comunque, che dietro a questo discorso sociale, il mito fissava una serie di rapporti omologhi tra parti del corpo umano e parti dell'universo fisico: tra il microcosmo e il macrocosmo, in altri termini, esisteva un ampio parallelismo e una notevole consustanzialità. Molti testi, perciò, narrano l'origine del sole a partire dagli occhi della prima vittima sacrificale, delle pietre a partire dalle sue ossa, della terra dalla sua carne, del vento dal suo respiro e così via; mentre altri invertono questo resoconto, come avviene, per esempio, nelle seguenti narrazioni medievali, la prima di origine germanica, la seconda di origine slava:

> Dio fece il primo uomo, che era Adamo, da otto trasformazioni: le ossa dalla pietra, la carne dalla terra, il sangue dall'acqua, il cuore dal vento, i pensieri dalle nuvole, il sudore dalla rugiada, le ciocche dei capelli dall'erba, gli occhi dal sole e gli infuse il sacro respiro.
>
> (Dal *Codice di Emsig*, in antico frisone).

> E perciò Dio fece il corpo dell'uomo di otto parti. La prima parte è della terra, che è la più bassa di tutte le parti. La seconda è del mare, che è sangue e saggezza. La terza è del sole, che è bellezza e occhi per lui. La quarta è delle nuvole del cielo, che sono pensiero e debolezza. La quinta è del vento – cioè dell'aria – che è respiro e invidia. La sesta è delle pietre, cioè la fermezza. La settima è della luce di questo mondo che è fatta nella carne, cioè l'umiltà e la dolcezza. L'ottava parte è dello Spirito Santo, posto negli uomini per tutto ciò che è buono, pieno di zelo, cioè la parte più importante.
>
> (Dal *Discorso dei tre Santi*, in antico russo).

In questi e in altri testi gli elementi dell'universo fisico sono convertiti nelle parti costitutive di un corpo umano, in quanto la cosmogonia (una storia della creazione del cosmo) diventa antropogonia (una storia della creazione dell'uomo). In verità, cosmogonia e antropogonia sono considerate come momenti separati di un processo continuo di creazione, in cui la materia fisica si alterna eternamente tra i modelli dell'esistenza propri del microcosmo e quelli del macrocosmo. Le ossa, perciò, diventano pietre e le pietre diventano ossa ripetutamente, perché la materia e il cambiamento sono entrambi eterni, mentre il corpo e l'universo sono soltanto forme transitorie, aspetti che si alternano a vicenda.

L'azione rituale. I miti che abbiamo preso in esame mostrano alcuni stretti collegamenti tra loro e si ripresentano con regolarità in numerose forme rituali. Perciò il mito della creazione rimane strettamente legato al sacrificio, il più importante di tutti i riti indoeuropei. Poiché il primo sacerdote creò il mondo attraverso la celebrazione di un sacrificio in cui le vittime erano un uomo e un bue, allo stesso modo ogni sacerdote avrebbe successivamente ricreato il cosmo sacrificando uomini oppure bestiame. Tale risultato era ottenuto attraverso la manipolazione delle omologie tra macrocosmo e microcosmo, in modo tale che, quando la vittima veniva smembrata, la sua sostanza materiale veniva trasformata nelle corrispondenti parti dell'universo. Perciò, per esempio, un manuale indiano di pratica rituale, l'*Aitareya Brāhmaṇa* (2,6), fornisce le istruzioni per lo smembramento sacrificale di una vittima animale secondo termini desunti direttamente dal mito della creazione.

> Metti i suoi piedi verso settentrione. Costringi i suoi occhi a rivolgersi al sole. Spingi il suo respiro in direzione del vento.

la sua forza vitale verso l'atmosfera, le sue orecchie ai punti cardinali, la sua carne alla terra. In questo modo il sacerdote colloca la vittima in questi mondi.

Senza questa materia tratta dai corpi delle vittime sacrificali, tutte le parti del mondo materiale – la terra, le pietre, il sole, il vento, l'acqua e simili – si esaurirebbero; il cosmo, infatti, può continuare a esistere soltanto perché queste parti si riempiono grazie al sacrificio.

Se il sacrificio è perciò una specie di «guarigione» del cosmo basata sui principi articolati nel mito della creazione, anche la pratica medica viene fondata sugli stessi principi e porta a un curioso rapporto con il sacrificio. Se nel sacrificio il sacerdote spostava materia dal corpo all'universo, anche il guaritore, nel momento in cui guariva un arto spezzato (come attestato dalla famosa *Seconda Formula magica di Merseberg* e da numerosi testi paralleli provenienti da tutto il mondo indoeuropeo), prendeva materia dall'universo e la trasferiva nel corpo spezzato, creando così carne, ossa, sangue e altre simili nuove sostanza dalla terra, dalle pietre e dall'acqua.

Anche l'investitura regale derivava da una particolare elaborazione delle idee contenute all'interno del mito della creazione, come è suggerito dalle ricerche di Daniel Dubuisson. Indagando sugli antichi rituali di «incoronazione» in Irlanda e in India, questo studioso ha dimostrato che il sovrano era costituito ritualmente quando possedeva nel suo stesso corpo le qualità essenziali delle tre classi sociali indoeuropee: a questo scopo erano rivolti i doni simbolici, le vestizioni, le unzioni e altri simili cerimonie.

Altri rituali, invece, presentavano uno stretto legame con il mito del Terzo. Impegnandosi nelle razzie di bestiame – che erano state elevate al rango di atto sacro proprio in conseguenza di questa azione mitica – i guerrieri indoeuropei invocavano l'assistenza di divinità marziali; versando libazioni, prendevano parte a bevute inebrianti e aspiravano a raggiungere stati di frenesia estatica. Inoltre, ogni giovane guerriero doveva passare attraverso certi rituali di iniziazione prima di entrare a far parte, come membro a pieno titolo, della classe dei guerrieri. Di norma, per il giovane guerriero, la sua prima razzia di bestiame era simile a un rito di passaggio, e altre iniziazioni erano consapevolmente strutturate secondo il modello indicato dal mito del combattimento tra Terzo e il serpente. Sembra che, in alcuni di questi casi, si costruisse un mostruoso fantoccio tricefalo e che l'iniziando fosse costretto ad attaccarlo. Se si fosse dimostrato in grado di raccogliere il coraggio necessario per fare ciò, avrebbe scoperto che il suo oppositore, dall'apparenza così terrificante, era in realtà solamente uno scherzo, e la lezione implicita sarebbe stata che anche tutti i suoi futuri nemici, per quanto paurosi potessero apparire, non sarebbero stati più spaventosi di un tale fantoccio. Quei nemici, ovviamente, sarebbero stati tutti riconosciuti nel ruolo del serpente – un mostro, un ladro e, cosa più importante, un estraneo (ovvero un non indoeuropeo) –, la cui uccisione era stabilita dal mito non soltanto come giusta, ma anche come sacra.

Le bevande inebrianti, che rivestivano una parte importante nel rituale guerriero, erano tuttavia conosciute anche per altre applicazioni. La più antica bevanda inebriante indoeuropea era l'idromele, seguito poi dalla birra, dal vino e da una bevanda spremuta conosciuta dagli Indiani con il nome di *soma* e dagli Iranici con quello di *haoma*. Il simbolismo e l'ideologia che circondavano tutte queste bevande rimasero relativamente costanti. In tutti gli esempi, infatti, questa bevanda compare come la più alta delle abilità e delle attività. Se consumata da un sacerdote, accresce i suoi poteri di visione e di intuizione. Essa rende un poeta più eloquente, un guerriero più potente, un re più generoso e più giusto. [Vedi *HAOMA*, vol. 11].

Un vasto gruppo di rituali si occupava di forgiare i legami della comunità e di cementare i principali rapporti sociali. Estremamente significativi, a questo riguardo, erano certi obblighi reciproci formalizzati, che comprendevano l'ospitalità e lo scambio di doni, con cui i singoli uomini, le famiglie, e anche gruppi più numerosi di persone venivano invitati a ripetere questi contatti e questi interscambi amichevoli. Anche il matrimonio era considerato un prolungato rapporto di scambio tra gruppi sociali, data la predominante preferenza per l'esogamia. Il matrimonio faceva perciò parte di uno scambio realizzato tra diverse stirpi oppure clan, piuttosto che essere considerato un legame permanente tra due persone.

I rituali verbali (che comprendevano il voto, il giuramento e il trattato) svolgevano un ruolo estremamente importante per fissare e per mantenere i legami sociali; di conseguenza, la verità e la fedeltà erano considerate virtù fondamentali. Tale situazione deve essere collegata alla mancanza di una letteratura tra i popoli indoeuropei più antichi, una condizione che ha contribuito anche al grande sviluppo dell'arte verbale (poesia epica, per esempio) e delle tecniche mnemoniche. Ma anche dopo l'introduzione della scrittura, rimase tra i diversi popoli indoeuropei una marcata preferenza per la trasmissione orale del folclore religioso, poiché, a differenza della lettera scritta, la parola pronunciata era percepita come un mezzo vivo e di conseguenza preferibile.

I rituali verbali potevano servire, dunque, per fissare le relazioni sociali, ma potevano anche essere usati per spezzare legami non voluti, come è documentato

da una formula di proscrizione che sopravvive in due paralleli, uno ittita (datato al 1600 a.C.) e uno germanico. In questo caso, rivolgendosi a uomini particolarmente malfamati (un rapitore e un assassino nel primo esempio, un profanatore di tombe nel secondo) si dice rispettivamente: «Sei diventato un lupo» e «Possa egli essere un lupo», proprio perché, per le società pastorali, il lupo era considerato il predatore più temibile, un estraneo pericoloso da tenere sempre a bada. Paradossalmente, comunque, non erano solamente i fuorilegge a essere ritenuti lupi, poiché anche i guerrieri indoeuropei si raffiguravano volentieri come esseri simili a lupi, come risulta dai numerosi nomi etnici derivati dalla parola «lupo» (così i Luvii, Licii, Hirpini, Luceres, Dacii, Hyrcanii e Saka Haumavarka), dai nomi personali che mostrano la stessa derivazione (Wolfram, Wolfhart, Wolfgang) e dal termine greco *lyssa* («rabbia, furore lupesco»), che indica il momento più alto della furia raggiunto da eroi come Achille ed Ettore nell'*Iliade*. Ovviamente ciò che rendeva legittima la violenza analoga a quella dei lupi di questi eroi è che essa era diretta al di fuori della comunità degli Indoeuropei, in contrasto con quella dei fuorilegge, che era invece diretta verso l'interno: questa conclusione trova un'ulteriore conferma dal nome affascinante di un eroico guerriero di cui si parla nei *Ṛgveda*: Dasyave Vṛka, «lupo contro i Dasyu», cioè contro i non indoeuropei.

Morte, resurrezione ed escatologia. Un argomento di fondamentale importanza per le religioni degli Indoeuropei, così come per la maggior parte delle religioni, è costituito dalla questione del destino dell'uomo dopo la sua morte. Sebbene numerosi studiosi abbiano prestato molta attenzione ad alcuni dettagli propri dell'ideologia funeraria, non si è ancora fatta piena luce su quale dovesse essere la natura del pensiero indoeuropeo su questo tema. Tra i maggiori contributi finora offerti vanno annoverati gli studi di Hermann Güntert (1919), il quale dimostrò l'esistenza di una dea *Kolyo («colei che copre») la cui forma fisica incarnava quel misto di fascino e di orrore evocato dalla morte, poiché era bellissima e seducente, se vista frontalmente, mentre alle sue spalle nascondeva un aspetto estremamente repellente, ammuffito e mangiato dai vermi. Anche Paul Thieme (1952) ha contribuito a questa ricerca con un importante studio sull'idea della morte come riunione con gli antenati defunti; e Kuno Meyer (1919) ha dimostrato che in Irlanda, così come in India, il primo uomo mortale (*Yemo, il Gemello) fondò il mondo ultraterreno.

Se non risultano evidenti concezioni riguardanti il destino dell'anima (non è ricostruibile alcuna parola che si avvicini all'ambito semantico del moderno termine *anima*, dal momento che il vocabolo corrispondente è piuttosto vicino al significato di «respiro vitale»), quelle sul destino del corpo sono estremamente precise e rivelano un notevole contenuto religioso. La morte, infatti, viene vista come l'ultimo sacrificio che l'uomo può offrire, in cui il suo corpo è esso stesso l'offerta. Tale corpo, inoltre, è trasformato negli elementi dell'universo fisico, proprio come accadde al corpo del Gemello al tempo della creazione, dal momento che ogni morte non costituisce soltanto un sacrificio, ma anche una rappresentazione del sacrificio cosmogonico. Questa idea si è conservata, per esempio, nelle *Supplici* di Euripide (vv. 531-34):

> Lasciate che i corpi ora siano ricoperti di terra,
> dalla quale ognuno di essi è venuto alla luce
> soltanto per tornare in quel luogo: il respiro all'aria
> e il corpo alla terra.

Oppure nell'inno funebre dei *Rgveda* 10,16,3:

> Il vostro occhio deve andare verso il sole.
> La vostra anima deve andare
> verso il vento. Voi dovete andare verso il cielo e la
> terra, secondo ciò che è giusto.
> Andate alle acque, se siete posti là: voi
> dovete fissare le piante con la vostra carne.

Questo, comunque, non è un destino finale, poiché sembra che nulla all'interno del cosmo venga percepito come finale. Proprio come si pensava che la cosmogonia si alternasse con l'antropologia, così lo erano morte e resurrezione. Quella materia che assume la sua forma cosmica quando uno specifico corpo umano muore, assumerà di nuovo una forma corporea quando quello specifico e medesimo cosmo muore, come deve inevitabilmente accadere. Le testimonianze greche, germaniche e indo-iraniche permettono la ricostruzione di uno schema temporale che racchiude quattro età del mondo, la prima delle quali è quella più pura e stabile, seguita da età in cui il valore umano e il reale ordine del cosmo gradualmente si corrompono. Alla fine della quarta età del mondo avviene un collasso apocalittico, seguito dalla creazione di un mondo nuovo, puro e rigenerato. Uno degli aspetti fondamentali della distruzione escatologica del mondo, comunque, è costituito dalla resurrezione dei morti, dal momento che i loro corpi sono formati della sostanza materiale che si è liberata quando il cosmo collassa. La nuova creazione che segue è perciò, nella maggior parte delle versioni, completata da un iniziale atto di sacrificio. Descrizioni della resurrezione sono conservate, *inter alia*, nel *Ri-vāyat* pahlavi che accompagna il *Dādistān ī dīnīg*, un testo zoroastriano del IX secolo d.C., e nel *Politico* di Platone.

[Allo scopo di completare la resurrezione] Ohrmazd radunò le ossa dalla terra, il sangue dall'acqua, i capelli dalle pietre e la vita dal vento. Li mescolò tra loro, e in questo modo, continuò a creare.

(*Rivāyat* 48,98-107).

Quando è completato il passaggio dell'antico popolo alla natura di un bambino, ne consegue che coloro che giacciono [morti] nella terra sono riportati laggiù insieme e richiamati in vita, perché il processo della nascita si è rovesciato quando si è modificata la rotazione del mondo.

(*Politico* 271b).

Dietro a queste formulazioni si ritrovano numerosi principi assai semplici e insieme assai profondi: 1) la materia è indistruttibile; 2) la materia è infinitamente trasmutabile; 3) gli organismi viventi e l'universo fisico sono composti da una sola e identica sostanza materiale; 4) il tempo è eterno. Anche se il cambiamento risulta costante, pertanto, lo è anche l'insignificante, poiché nulla che sia essenzialmente reale viene mai creato oppure distrutto. I mondi vanno e vengono, come gli individui di qualsiasi specie, ma l'essere – l'essere materiale – è sempre là.

Perfino gli dei sono soggetti agli stessi ritmi della dissoluzione e del riemergere, ma in verità sembra che gli dei abbiano ricevuto molto minor interesse rispetto agli antenati mitici, quali Uomo, Gemello e Terzo. Comunque, alla luce di ciò che è stato appena detto sulla natura del tempo e sui cicli della creazione e della distruzione, dobbiamo ora meglio precisare alcune nostre precedenti affermazioni. Laddove inizialmente abbiamo chiamato queste figure rispettivamente il «primo» re, sacerdote e guerriero, infatti, ora dobbiamo invece concludere che esse rappresentano semplicemente le prime fasi dell'età del mondo, dal momento che il tempo e il mondo attuali retrocedono infinitamente nel passato tanto quanto si estendono eternamente nel futuro.

BIBLIOGRAFIA

Tra gli studi di carattere generale di maggior interesse e importanza sulle religioni degli Indoeuropei vanno richiamati (in ordine cronologico): J. Vendryes, *Les correspondances de vocabulaire entre l'indoiranien et l'italo-celtique*, in «Mémoires de la Société de Linguistique de Paris», 20 (1918), pp. 265-85; H. Güntert, *Der arische Weltkönig und Heiland*, Halle 1923; P. Thieme, *Mitra and Aryaman*, New Haven 1957; G. Dumézil, *L'Idéologie des trois fonctions dans les épopées des peuples indo-européens*, in *Du mythe aux roman*, I, Paris 1968; É. Benveniste, *Le Vocabulaire des institutions indo-européennes*, Paris 1969 (trad. it. *Il vocabolario delle istituzioni indoeuropee*, I-II, Torino 1988); Fr. Crevatin, *Ricerche d'antichità indoeuropee*, Trieste 1979; e Br. Lincoln, *Priests, Warriors, and Cattle. A Study in the Ecology of Religions*, Berkeley 1981.

Tra gli studi specialistici di particolare merito si segnala quello di Marija Gimbutas, *An Archaeologist's Wiew of* PIE *in 1975*, in «Journal of Indo-European Studies», 2 (1974), pp. 289-308: tra i suoi numerosi articoli relativi alla catalogazione dei reperti archeologici degli Indoeuropei, questo risulta per il momento il più completo; G. Dumézil, *Mythe et épopée*, I-III, 1968-1973, in cui egli dimostra in quale modo molti miti furono trasformati in epica, pseudostoria e altri generi; sui guerrieri: St. Wikander, *Der arische Männerbund*, Lund 1938; e Lily Weiser, *Altgermanische Jünglingsweihen und Männerbunde*, Baden 1927; sul sacrificio: W. Koppers, *Pferdeopfer und Pferdekunt der Indogermanen*, in «Wiener Beiträge zur Kulturgeschichte und Linguistik», 4 (1936), pp. 279-411; e K. Rönnow, *Zagreus och Dionysos*, in «Religion och Bibel», 2 (1943), pp. 14-48 (entrambi, tuttavia, da usare con cautela); sulla regalità: D. Dubuisson, *Le roi indoeuropéen et la synthèse des trois functions*, in «Annales, économies sociétés civilisations», 33 (1978), pp. 21-34; sulla morte e l'aldilà: H. Güntert, *Kalipso*, Halle 1919; K. Meyer, *Der irische Totengott und die Toteninsel*, in «Sitzungberichte der preussischen Akademie der Wissenschaften», 1919, pp. 537-46; e P. Thieme, *Studien zur indogermanischen Wortkunde und Religionsgeschichte*, Berlin 1952; sul mito della creazione: Br. Lincoln, *Myth, Cosmos, and Society. Indo-European Themes of Creation and Destruction*, Cambridge/Mass. 1986.

Due interventi presentati a un Seminario sulle religioni degli Indoeuropei tenutosi durante il IX Congresso Internazionale di Scienze Antropologiche ed Etnografiche, a Vancouver nel 1983, furono di considerevole importanza: Françoise Bader, *Une mythe indo-européenne de l'immersion-émergence*; e Cr. Grottanelli, *Yoked Horses, Twins, and the Powerful Lady. India, Greece, Ireland and Elsewhere*, entrambi pubblicati in «Journal of Indo-European Studies», 14 (1986).

Sui problemi e le incertezze della ricerca in questo settore, cfr. U. Drabin, *Indogermanische Religion und Kultur? Eine Analyse des Begriffes Indogermanisch*, in «Temenos», 16 (1980), pp. 26-38; J.-P. Demoule, *Les Indo-Européens ont-ils existé?*, in «L'histoire», 28 (1980), pp. 108-20; e B. Schlerath, *Ist ein Raum/Zeit Modell für eine rekonstruierte Sprach möglich?*, in «Zeitschrift für vergleichende Sprachwissenschaft», 95 (1981), pp. 175-202.

BRUCE LINCOLN

Storia degli studi

La storia degli studi comparati indoeuropei inizia propriamente alla fine del XIX secolo, come conseguenza diretta dell'importantissima scoperta che le antiche lingue, che ora classifichiamo come «indoeuropee» (cioè latino, greco classico, sanscrito, inglese antico, persiano antico, islandese antico, antico slavo ecclesiastico, antico irlandese, ittita, ecc.), derivano tutte, in definitiva, da una fonte comune, ovvero dal protoindoeuropeo. Come vedremo, fu subito evidente che coloro

che parlavano queste lingue, che possono essere considerate insieme alla loro progenie come membri di una grande «famiglia» di lingue, condividevano molto più di un semplice retaggio linguistico comune, e che fra i più importanti aspetti di questa eredità non linguistica si trovava un *corpus* comune di credenze e di pratiche religiose.

A dire il vero, l'origine più remota della disciplina può essere fatta risalire all'antichità classica, alle teorie di Evemero (attivo intorno al 300 a.C.) e di altri autori greci e romani che tentarono di giungere ad afferrare l'origine e il significato del mito. È possibile anche ricondurre le idee che fiorirono nel XIX secolo a quelle di numerosi precursori vissuti nel corso del XVIII secolo, come Bernard de Fontenelle (1657-1757), Giovan Battista Vico (1668-1744) e Charles de Brosses (1709-1777), che per primi avanzarono l'ipotesi che una ricerca delle metafore naturali fosse preferibile ai tradizionali approcci evemeristici e allegorici, che fino a quell'epoca erano stati la regola. Queste idee possono essere fatte risalire anche al Romanticismo (come è adombrato, per esempio, nelle opere di J.G. Herder, 1744-1803), un movimento filosofico, letterario e artistico che influenzò profondamente la maggior parte degli studiosi che per primi, all'inizio del XIX secolo, cominciarono a concepire una distinta tradizione religiosa indoeuropea. Ma tali concezioni appartengono in particolare alla storia generale della mitologia e della religione comparate. Per gli scopi di questo articolo, inizio la mia panoramica con la scoperta della famiglia linguistica indoeuropea.

La scoperta della famiglia linguistica indoeuropea. Fino all'ultimo quarto del XVIII secolo, la maggior parte delle teorie relative alla natura e all'origine del linguaggio si fondava sopra una speculazione filosofica, che in buona misura era imperniata sull'idea della degenerazione. Si ritenne spesso, perciò, che la lingua primordiale fosse l'ebraico, poiché questo doveva essere stato parlato nel giardino dell'Eden. Seguendo l'antica nozione della degenerazione da una presunta «età dell'oro», molti autori sostennero che il greco era una forma degenerata dell'ebraico, il latino una forma degenerata del greco e che le lingue moderne dell'Europa, infine, erano tutte derivazioni degenerate dal latino.

In seguito alle scoperte geografiche si diffuse rapidamente in Europa la consapevolezza del numero e della varietà delle lingue degli uomini: in questo modo gli studiosi, spinti dall'enfasi romantica sulle origini nazionali, che rendeva di fatto impossibile l'idea che tutte le lingue fossero necessariamente discese dall'ebraico, cominciarono a dubitare dell'ipotesi della degenerazione, sia profana sia religiosa, giudicandola inadeguata a spiegare i rapporti storici tra le varie lingue. Questo sviluppo fu particolarmente chiaro in relazione all'India che, a partire dalla fine del XVIII secolo, era diventata di fatto un possedimento della Compagnia inglese delle Indie Orientali. Quando si diffuse in Europa una più ampia consapevolezza di questa regione così complessa, divenne allora chiaro che il sanscrito, l'antica lingua dei sacri testi induisti, occupava una posizione, dal punto di vista religioso e letterario, simile a quella occupata in Europa dal latino durante il Medioevo. Molti studiosi, già a partire da Filippo Sassetti nel '600, avevano messo in evidenza le curiose somiglianze tra il latino e il sanscrito, ma tali analogie sfuggivano a ogni spiegazione nei termini dell'«ipotesi della degenerazione», poiché il sanscrito era evidentemente antico tanto quanto il latino o il greco classico. Risultava evidente, inoltre, che le lingue moderne dell'India settentrionale (come l'hindi e il bengali, tra le altre) presentavano con il sanscrito quella stessa relazione immediata che con il latino avevano il francese, lo spagnolo, l'italiano e quelle altre lingue che in seguito sarebbero state definite lingue romanze.

Il problema fu alla fine risolto nel 1786 da William Jones (1746-1794), che è generalmente considerato il fondatore della linguistica scientifica. Filologo dilettante (si riteneva che parlasse correntemente ventidue lingue), Jones era stato da poco nominato giudice supremo della Compagnia delle Indie Orientali a Calcutta, e nelle ore libere si mise immediatamente a imparare il sanscrito. Nel settembre del 1786, durante un incontro alla Royal Asiatic Society del Bengala, Jones tenne una conferenza in cui, per la prima volta, venne esposta in maniera chiara e articolata l'idea di famiglia linguistica. Secondo l'opinione di Jones, la relazione che collegava il sanscrito alle antiche lingue della Grecia e di Roma, così come a quelle parlate dagli antichi Germani e Iranici, era simile a quella tra fratelli orfani: tutte discendono da una comune lingua madre, ormai scomparsa da molto tempo. Attraverso una comparazione rigorosa delle grammatiche e dei lessici di queste lingue di cui possediamo qualche documentazione sarebbe stato possibile, comunque, arrivare a ricostruire questa lingua madre. Si sarebbe potuto, quindi, descrivere l'intero insieme linguistico come un albero genealogico, al quale però non appartenevano l'ebraico, l'arabo e le altre lingue semitiche, che facevano parte di una diversa famiglia linguistica, completamente distinta.

In questo modo nacquero sia la filologia comparata sia l'idea di una famiglia linguistica indoeuropea. Nonostante lo stesso Jones non abbia mai esaminato fino in fondo le implicazioni della sua eccezionale scoperta, tuttavia altri lo fecero subito, e fin dall'inizio della terza decade del secolo successivo cominciò a svilupparsi la scienza della filologia comparata, insieme alla disciplina

cui ora ci riferiamo come studi religiosi indoeuropei comparati.

Ben presto i praticanti di questa nuova scienza, quasi tutti impregnati dell'idealismo romantico, si trovarono ad affrontare qualche cosa di ben più rilevante che una semplice serie di somiglianze linguistiche. I materiali che costituivano le fonti primarie – il *Ṛgveda*, il *Mahābhārata*, l'*Iliade*, l'*Avesta* iranico, l'*Edda* islandese e così via – erano testi religiosi e/o mitologici, e divenne subito evidente che gli dei, gli eroi, i rituali e i fatti descritti in questi testi potevano essere paragonati usando la stessa metodologia fondamentale che Jones e altri avevano sviluppato, cioè utilizzando il *metodo comparativo*, che è basato sulla convinzione che le fasi anteriori e/o i prototipi possono essere sistematicamente ricostruiti a partire dalle testimonianze attestate, linguistiche o d'altro genere. Perciò la mitologia comparata, e specialmente la mitologia indoeuropea comparata, prese rapidamente il proprio posto come disciplina sorella della filologia comparata. [Vedi *MITOLOGIA COMPARATA*, vol. 5].

Gli inizi del XIX secolo. Come ci si poteva aspettare, molti studiosi dell'inizio del XIX secolo, anche coloro che non erano direttamente interessati agli studi linguistici indoeuropei, ebbero qualche cosa da dire su vari aspetti dei paralleli recentemente scoperti tra i numerosi pantheon indoeuropei. Questo fu particolarmente vero in Germania, dove l'interesse romantico per le origini del *Volk* (tedesco e d'altro genere) era diventato quasi una passione nazionale. Karl O. Müller (1797-1840) e G.F. Creuzer (1771-1858), per esempio, dimostrarono un grande interesse, anche se selettivo, verso le testimonianze linguistiche, nei loro tentativi di ricostruire i prototipi degli dei e degli eroi greci e indoeuropei. Sembra che anche il filosofo G.W.F. Hegel (1770-1831), nelle cui opere l'idealismo romantico raggiunse l'apice del suo sviluppo, sia stato molto influenzato dal nuovo comparativismo: come mette bene in evidenza Richard Chase, «aspirò a un "politeismo nell'arte" e nell'immaginazione, a una filosofia plastica e mitologica» (*Quest for Myth*, 1949, p. 39).

Anche la maggior parte dei primi filologi, tra i quali Franz Bopp (1791-1867), Friedrich Schlegel (1772-1829) e Rasmus Rask (1787-1832), fornì importanti contributi agli studi comparati di mitologie e di religioni indoeuropee. Sotto molti aspetti, il membro più notevole di questo gruppo fu Jakob Grimm (1785-1836), che, insieme al fratello Wilhelm (1786-1859), fu autore della grande collezione di racconti che porta il loro nome. Jakob Grimm, comunque, fu molto più che un semplice raccoglitore di racconti popolari; fu anche un eminente filologo e nel 1823 espose organicamente quel principio che più tardi sarebbe stato conosciuto da tutti con il nome di «legge di Grimm», con la quale si fissavano rigidamente le connessioni fonologiche tra la lingua latina, quella greca e l'antico germanico. Ma il suo contributo più importante agli studi religiosi indoeuropei è rappresentato da un'opera in due volumi intitolata *Deutsche Mythologie* (1835). In essa sviluppò la tesi secondo cui i *Märchen* che lui e suo fratello avevano raccolto rappresentavano soltanto i detriti della mitologia germanica precristiana. Questa tesi viene suffragata da molte etimologie e anche da alcune comparazioni con altre tradizioni indoeuropee. Un valido esempio di queste comparazioni è costituito dall'ipotesi avanzata da Grimm secondo la quale l'antico racconto scandinavo di una guerra tra gli dei (Odino, Vili e Vé) e una precedente generazione di giganti (Ymir e altri) corrisponde alla Titanomachia greca, ossia alla guerra tra gli dei dell'Olimpo e i Titani (cioè tra Zeus e i suoi fratelli e gli esseri soprannaturali della generazione precedente, guidati da Kronos).

Ma anche in altre parti dell'Europa e in America l'interesse per la mitologia, se non la mitologia esclusivamente indoeuropea, risultò elevato. In Inghilterra, per esempio, molti dei poeti romantici (Wordsworth, Coleridge, Blake, Shelley, Keats, Byron e altri) dedicarono gran parte delle loro fatiche a temi mitologici; e *The Age of Fable* (1855) di Thomas Bulfinch rese popolare lo studio della mitologia come nessun'altra opera in precedenza. Perciò, a partire dalla metà del XIX secolo, la scienza della filologia comparata aveva raggiunto la sua maturità, l'interesse per la mitologia e per la storia delle religioni si andava sempre più diffondendo e si preparò il terreno per la comparsa del primo grande paradigma nella storia degli studi religiosi indoeuropei.

Il primo grande paradigma: Fr. Max Müller e i naturisti. Nel suo fondamentale libro intitolato *The Structure of Scientific Revolutions* (1970; trad. it. *La struttura delle rivoluzioni scientifiche*, Torino 1978), il grande filosofo della scienza Thomas S. Kuhn presenta la tesi convincente che l'intera conoscenza scientifica si sarebbe dilatata in una spirale ascendente e destinata ad ampliarsi sempre più. Nelle sue prime fasi, una nuova disciplina necessariamente si trova a brancolare alla ricerca di un nucleo centrale, cioè un modello generale capace di generare delle teorie. Alla fine, comunque, grazie agli sforzi di pochi studiosi, si apre una breccia ed emerge un grande paradigma, che non soltanto organizza la conoscenza fino ad allora raggiunta, ma attraverso la propria stessa natura dà vita a un grande numero di nuove scoperte e/o interpretazioni. L'emergere di un tale paradigma è rivoluzionario nel suo impatto e costituisce un enorme balzo in avanti nella storia della disciplina.

Kuhn, ovviamente, attira l'attenzione sulla crescita

delle scienze fisiche, che finora hanno conosciuto almeno due paradigmi (la meccanica newtoniana e la meccanica quantistica/relatività), ma che possono ben arrivare a elaborarne un terzo. Questo modello, tuttavia, rimane piuttosto generale. Nella storia della linguistica, per esempio, la scoperta di William Jones portò al primo grande paradigma di quella disciplina, che in verità diede un eccessivo impulso allo studio delle religioni indoeuropee. Fu soltanto a partire dagli anni intorno al 1850, comunque, almeno sessanta anni dopo la morte di Jones, che gli studi sulle religioni indoeuropee raggiunsero finalmente un loro proprio grande paradigma.

L'uomo maggiormente responsabile di questa «rivoluzione» fu Fr. Max Müller (1823-1900), un tedesco studioso di sanscrito, filologo e cultore delle religioni indiane che aveva studiato con Bopp e con l'eminente sanscritista francese Eugène Burnouf. Poco dopo aver completato i suoi studi regolari, Müller accettò un posto all'Università di Oxford come lettore di sanscrito e di religioni indiane; quando terminò il suo incarico, passò il resto della propria carriera in Inghilterra, divenendo alla fine uno dei più eminenti uomini di lettere dell'epoca vittoriana.

Nel 1856, sette anni dopo il suo arrivo a Oxford, Max Müller diede alle stampe un lungo saggio intitolato semplicemente *Comparative Mythology* (pubblicato in «Oxford Essays», 1856), e la rivoluzione fu lanciata. Sebbene continuasse a pubblicare un'autentica biblioteca di libri, e anche innumerevoli raccolte di saggi, articoli, introduzioni e così via, la maggior parte delle sue idee fondamentali si trovano espresse già in *Comparative Mythology*.

La mitologia solare e la «malattia del linguaggio». La prima e la più importante tra le concezioni elaborate da Max Müller era la nozione secondo la quale tutti gli dei e gli eroi dei popoli «arii» (cioè indoeuropei) fossero fondamentalmente delle metafore del sole, percepito nei suoi vari aspetti. A dire il vero, questa non era un'idea nuova di zecca. Già nel 1795, infatti, Charles-François Dupuis (1742-1809) aveva avanzato l'ipotesi che Gesù Cristo fosse una metafora solare e che i dodici apostoli potessero essere interpretati come i segni dello zodiaco. Ma fu Max Müller che sviluppò la nozione fino a un paradigma completo, un paradigma che ebbe una rilevanza speciale per l'antico ambito delle lingue indoeuropee. Inoltre, in quanto filologo, Max Müller sostenne che la chiave per comprendere queste metafore solari si trovasse nelle etimologie dei nomi divini.

Max Müller affermava che tutte le lingue, compreso il proto-indoeuropeo, che egli di fatto identificava con la forma più antica del sanscrito, erano, nel loro stato primitivo, eminentemente razionali. Oggetti come il sole, la luna, le stelle e altri fenomeni naturali erano etichettati senza riferimenti ad alcun essere o concetto divino, poiché i dialetti più antichi erano incapaci di esprimere astrazioni. Ma con il tempo, concludeva Max Müller, si andò formando una curiosa malattia, una «malattia del linguaggio», il primo sintomo della quale fu rappresentato dall'uso della metafora. Ciò che era in origine un semplice termine descrittivo gradualmente si sviluppò in metafore sempre più complesse e astratte, e queste, a loro volta, cominciarono a prendere vita da sole. In breve, fin dall'epoca in cui furono composti i più antichi testi religiosi (per esempio il *Ṛgveda* e la *Teogonia* di Esiodo), la «malattia del linguaggio» si trovava già allo stadio terminale: mito e religione avevano sostituito la ragione e la razionalità. Grazie all'uso giudizioso del metodo comparativo, comunque, si poteva passare attraverso le stratificazioni provocate dall'uso delle metafore e arrivare ai significati fondamentali nascosti nei nomi delle divinità e degli eroi. Perciò, per esempio, l'equazione tra Zeus e la figura indiana di Dyauḥ, che derivava chiaramente da una concezione proto-indoeuropea del dio del cielo, poteva essere fatta risalire a una serie di concezioni astratte collegate alla luce, alla brillantezza, all'alba e così via, le quali, a loro volta, derivavano in definitiva da metafore con cui si indicavano i diversi attributi del sole. Pur ammettendo che altri fenomeni naturali potevano rivestire un ruolo significativo nel generare metafore mitiche, Max Müller mise costantemente in evidenza il fatto che il sole rappresentava la fonte primaria dell'ispirazione religiosa indoeuropea: «Sono costretto a dire che le mie ricerche mi hanno portato sempre più all'alba e al sole come principale motivo dominante dei miti della razza aria» (*Lectures on the Science of Language*, 1864, p. 520).

La mitologia solare di Max Müller cominciò a guadagnare rapidamente adepti, sia in Gran Bretagna sia altrove. Forse il più importante di questi fu il classicista inglese George W. Cox (1827-1902), autore di *The Mythology of the Aryan Nations* (1887). Nonostante la sua ossessione per il «pre-arianismo» e per le metafore solari e altre metafore naturali, Cox aggiunse alla mitologia comparata indoeuropea una nuova e importante dimensione grazie all'attenzione da lui dedicata alle equazioni sia strutturali sia etimologiche. Come vedremo, questa sua impostazione prefigurava le teorie più recenti sulla natura della tradizione religiosa indoeuropea. Un altro discepolo importante di Max Müller fu il semitista Robert Brown (nato nel 1844), che applicò il paradigma linguistico ben al di là dell'ambito indoeuropeo e se ne servì per spiegare le divinità del Vicino Oriente antico, così come quelle dei *Ṛgveda*. Anche due studiosi americani, John Fiske (1842-1901) e Daniel G. Brinton (1837-1899), fornirono significativi

contributi alla letteratura della mitologia solare. In *Myths and Mythmakers* (1888) Fiske cercò una via per riconciliare le diverse forme meteorologiche e solari del naturismo, mentre Brinton, in *The Myths of the New World* (1876, 3ª ed.), tentò di dimostrare i paralleli tra le figure mitologiche degli Indiani nordamericani e quelle degli Indoeuropei.

Bisogna mettere in evidenza che la scuola di Max Müller non fu senza dubbio l'unica scuola naturistica di mitologia comparata indoeuropea a fiorire verso la fine del XIX secolo. Il «primo paradigma», come lo abbiamo definito, comprendeva infatti numerosi sottoparadigmi piuttosto distinti, i quali tutti condividevano essenzialmente la medesima metodologia e le medesime affermazioni fondamentali. Nel 1859 Adalbert Kuhn (1812-1881), per esempio, pubblicò il suo famoso *Die herabkunft des Feuers und des Göttertranks*, in cui le tempeste e i fulmini che le accompagnano, più che il sole, erano considerati la fonte primaria delle metafore della mitologia e della religione indoeuropea (e di altre). L'equazione onomastica più famosa di Kuhn, in seguito rivelatasi totalmente scorretta, fu la presunta connessione tra Prometeo e la figura indiana di Pramantha. Entrambi erano considerati archetipici «portatori del fuoco», e Kuhn e i suoi seguaci furono tanto accaniti nell'andare alla ricerca di altre divinità indoeuropee del fuoco, quanto Max Müller e altri lo furono nello scoprire le loro divinità solari. Un altro eminente naturista fu il filologo italiano Angelo de Gubernatis (1840-1913), che soffermò la sua attenzione sulle metafore animali; perciò, laddove Max Müller e Kuhn videro il sole e i lampi, de Gubernatis vide le fiere, specialmente le fiere predatrici. Altri ancora cercarono di trovare nelle antiche tradizioni mitologiche, indoeuropee e non, metafore lunari e/o stellari.

Il crollo del primo paradigma. Mentre Max Müller, Kuhn, Cox e molti altri andavano sviluppando i loro modelli naturistici, un altro modo erudito di accostarsi al mito e alla religione stava prendendo autonomamente una forma che alla fine si sarebbe dimostrata la rovina di tutti quei modelli. Questo approccio venne favorito dai precursori dell'antropologia, come E.B. Tylor (1832-1917), John Lubbock (1834-1913) e John McLennan (1827-1881), che, come ci si poteva aspettare, giunsero a focalizzare la loro attenzione non sulla tradizione indoeuropea, ma piuttosto sul vasto *corpus* di dati che si andavano raccogliendo sulle credenze e sulle pratiche dei popoli cosiddetti «primitivi». Nel suo *Primitive Culture* (1871), per esempio, Tylor gettò le basi per l'elaborazione della teoria dell'animismo, cioè la nozione secondo la quale tutte le credenze religiose sarebbero derivate dal concetto dell'anima umana. Gli antropologi nella maggior parte dei casi non erano filologi esperti – pur facendo uso, ovviamente, del metodo comparativo nel suo senso più ampio – e perciò non riuscivano a entrare in sintonia con le etimologie e il significato metaforico dei nomi. La conseguenza di tale atteggiamento fu costituita dall'elaborazione di una concezione profondamente diversa dell'origine e dell'evoluzione delle credenze religiose dell'uomo.

Intorno al 1890 si venne a creare una netta spaccatura tra i naturisti e gli antropologi. L'attacco antropologico fu condotto da un brillante e iconoclasta scozzese, Andrew Lang (1844-1912). Talora vicino alle posizioni di Tylor, Lang si diede a distruggere il naturismo in generale e le teorie di Max Müller in particolare. In una serie di libri, saggi e articoli che ebbero larga diffusione, egli dichiarò fallite le affermazioni e le etimologie proposte da Max Müller, ed entro la fine del secolo aveva effettivamente dimostrato quali fossero le debolezze del paradigma naturista in una maniera così efficace che esso non sopravvisse a lungo alla morte del suo principale propugnatore, nel 1900.

Sarebbe impossibile in questa sede indicare tutti i punti a favore e contrari che segnarono questo famoso dibattito erudito, ma le principali obiezioni di Lang possono essere riassunte come segue: 1) la teoria di Max Müller – e, per estensione, le teorie di Kuhn, Cox, Fiske e degli altri – era implicitamente basata sul fallace collegamento tra «degradazione» e peccato originale; ora, sebbene il popolo eletto in questo caso fosse quello dei cosiddetti Arii (cioè degli Indoeuropei) piuttosto che degli Ebrei, tuttavia tale dottrina era modellata sulla tradizionale storiografia ebraica e cristiana e non teneva conto dei dati comparati provenienti dalle culture contemporanee non occidentali; 2) troppa attenzione era data al linguaggio e ai processi linguistici, specialmente alle metafore e alle etimologie, e troppo poco invece agli effetti differenziati dello sfondo sociale, culturale e fisico in cui si originarono i miti e i concetti religiosi; e infine 3) c'era troppo interesse per le origini e non abbastanza per lo sviluppo storico dei miti e della creazione dei miti, né abbastanza attenzione era prestata alle universali fasi evolutive, evidenti nella tradizione indoeuropea. Non c'è bisogno di dirlo: Max Müller tentò di rispondere come meglio poté a queste accuse, e invero le sue critiche all'evoluzionismo sono notevolmente simili a quelle dei critici successivi. Ma alla fine Lang ebbe la meglio e la mitologia solare, insieme alle altre varietà di naturismo che erano fiorite fin dalla metà del secolo, fu definitivamente eclissata.

La reazione empirica e l'emergere di nuovi modelli: 1900-1920. In questo modo tramontò il primo grande paradigma negli studi comparati indoeuropei. Al sorgere del nuovo secolo, la maggior parte degli studiosi che lavoravano nel settore (classicisti, indologi, germanisti,

celtisti e così via) abbandonarono rapidamente l'approccio naturistico/etimologico a favore di sforzi più intensi per spiegare le varie tradizioni religiose indoeuropee sulla base dei loro propri termini. Come avvenne per le altre discipline, compresa l'antropologia, si diffuse in quel periodo un nuovo spirito di empirismo, segnato da una crescente sfiducia verso il comparativismo. Per la maggior parte questi specialisti (come per esempio il celtista Joseph Vendryes) costruirono saldamente i loro studi sui metodi della critica testuale e redassero le loro analisi nei termini di nuove traduzioni, nuove etimologie specifiche e così via. Invero, fatti salvi gli scopi della ricostruzione linguistica, l'idea di una comune eredità religiosa e/o mitologica indoeuropea fu raramente menzionata nelle prime due decadi del XX secolo.

Nello stesso tempo emersero numerosi nuovi modelli teorici per lo studio della religione non collegati agli studi indoeuropei, due dei quali avrebbero avuto un impatto importante sul futuro sviluppo di questa disciplina. Nella sua imponente panoramica sulla religione primitiva, *The Golden Bough* (I-XII, 1911-1915, 3ª ed.), James G. Frazer (1854-1941) giunse alla conclusione che la religione fosse ovunque radicata nella magia, e che tutti i sistemi di credenze, compresi quelli delle antiche comunità di lingua indoeuropea, fossero basati su un rituale sacrificale nel quale un dio veniva ucciso e sostituito in modo da rinnovare il mondo. Tra i primi esempi proposti da Frazer va annoverata la morte di Baldr, il figlio simile ad Apollo del principale dio scandinavo, Odino, che grazie alle trame di Loki fu involontariamente ucciso, quando si trovava al massimo del suo fulgore giovanile, da suo fratello, il dio cieco Hodr. Perciò, attraverso una forma di «magia simpatetica», gli dei e le forze che essi incarnavano venivano periodicamente manipolati, in modo da renderli perpetuamente vigorosi e fertili. Anche se le successive generazioni di antropologi rifiutarono tali elaborazioni, tuttavia l'influenza di Frazer sopravvisse nella cosiddetta *Myth and Ritual School*, associata a Jane E. Harrison, Francis M. Cornford, Jessie L. Weston, Gilbert Murray, F.R.S. Raglan e H.J. Rose, i quali tutti si basarono saldamente sulle credenze e le pratiche greco-romane nella formulazione delle loro teorie (in verità, nella maggior parte dei casi erano classicisti per educazione scolastica).

Un secondo sviluppo teorico si ebbe in Francia, sotto l'egida di Émile Durkheim (1858-1917), uno dei padri fondatori delle scienze sociali contemporanee. Nel 1903, in collaborazione con il suo principale studente e discepolo, Marcel Mauss (1872-1950), Durkheim pubblicò una breve monografia intitolata: *De quelques formes primitives de classification. Contribution à l'étude des représentations collectives* («Année sociologique», 6, 1903, pp. 1-72; trad. it. in F. Remotti, cur., *La mente dei primitivi*, Milano 1974, pp. 51-115), in cui sosteneva che i sistemi di classificazione sociale di una società sono necessariamente «rappresentati collettivamente» nei sistemi di credenze di quella medesima società. Questo primo intervento fu seguito nel 1912 da *Les Formes élémentaires de la vie religieuse* (trad. it. *Le forme elementari della vita religiosa*, Milano 1963), in cui dimostrava in modo persuasivo che la società stessa è la materia del divino e che l'uomo modella necessariamente le proprie divinità come rappresentazioni collettive di «fatti sociali» fondamentali. A dire il vero, i primi esempi di Durkheim furono tratti dai sistemi di credenze degli Aborigeni australiani, ma le implicazioni per lo studio della religione di per sé sono chiare: si era identificata una nuova fonte primaria delle metafore religiose e anche le implicazioni dirette per lo studio dei sistemi di credenze degli Indoeuropei erano chiaramente presenti fin dall'inizio, poiché le idee stesse di Durkheim erano in qualche misura influenzate dalla dimostrazione (1907) fatta da Antoine Meillet (1866-1936) secondo la quale il dio iranico Mithra (equivalente al dio vedico Mitra) rappresenterebbe la personificazione dell'idea di «contratto». In verità, come vedremo brevemente. Meillet, forse il più eminente filologo indoeuropeo della sua epoca, ebbe molto a che fare con lo sviluppo del secondo grande paradigma negli studi indoeuropei.

I neocomparativisti e la ricerca di un nuovo paradigma: 1920-1938. Anche se gli studi comparati sulla religione indoeuropea soffrirono di un marcato declino nella generazione successiva alla morte di Max Müller. tuttavia erano rimaste sul tappeto le domande fondamentali che lui e i suoi colleghi si erano posti riguardo alle somiglianze fondamentali tra i numerosi antichi pantheon indoeuropei: nei primi anni '20 il pendolo cominciò di nuovo a oscillare nella direzione di quello che può meglio essere etichettato come neocomparativismo. Albert Carnoy, per esempio, cominciò a parlare in termini sicuri di una «religione indoeuropea», e poco tempo dopo, pur avendo ispirazioni e orientamenti diversi, molti studiosi tedeschi, tra i quali Walter F. Otto, Hermann Güntert, Friedrich Cornelius e F.R. Schroeder, giunsero alla medesima conclusione generale: che è impossibile comprendere qualsiasi antico sistema religioso indoeuropeo senza far riferimento a una serie comune di divinità, di rituali e di miti, e che è possibile concepire una tale tradizione indoeuropea comune senza far riferimento alle teorie rifiutate di Max Müller e di Kuhn. Un altro elemento guida in questo nuovo sforzo fu fornito da Meillet, il quale, pur senza provare a realizzare con i materiali mitologici indoeuropei quel genere di ampia sintesi che caratterizza il suo *Introduction à l'étude des langues indo-européennes*

(1922), incoraggiò comunque i suoi allievi a intraprendere tali studi. Uno di questi allievi fu Georges Dumézil (nato nel 1898), un giovane filologo e storico delle religioni che prese il dottorato con Meillet nel 1924.

Come gli altri comparatisti, Dumézil cercò di trovare una base teorica praticabile su cui costruire un nuovo paradigma per la mitologia comparata indoeuropea. Nei suoi primi studi, per esempio, *Le Festin d'immortalité* (1924), *Le Crime des Lemniennes* (1924) e *Le Problème des Centaures* (1929), che si incentravano su ciò che egli chiamò il «ciclo dell'ambrosia», cioè le tradizioni comuni indoeuropee che circondavano la preparazione e il consumo di una bevanda divinizzata (*soma*, idromele, ambrosia e così via), egli si fondò in gran parte sulle teorie elaborate da Frazer relative alla morte, alla rinascita e al sacrificio rituale del re. Ma come egli stesso osservò più tardi, il modello frazeriano in definitiva si dimostrava insufficiente per i suoi scopi: esso semplicemente non poteva spiegare la moltitudine dei motivi comuni di cui erano costituite le numerose tradizioni indoeuropee.

Dopo una decade di lotte corpo a corpo con il problema, Dumézil si prese un'ampia licenza dai suoi doveri accademici all'inizio degli anni '30 e intraprese lo studio dell'antica religione cinese sotto la guida di Marcel Granet (1884-1940), un eminente sinologo che era stato anche uno dei più devoti discepoli di Durkheim. Sebbene il progetto costituisse un tentativo di raggiungere una nuova prospettiva sulla tradizione indoeuropea partendo da un antico sistema di credenze completamente differente, esso finì per fornire a Dumézil lo schema che egli aveva cercato e che giunse a chiamare *la méthode sociologique*. Perciò, nel 1938, non molto tempo dopo aver completato i suoi studi con Granet, Dumézil raggiunse il varco che aveva cercato e nacque il secondo grande paradigma negli studi indoeuropei.

Il secondo grande paradigma: Dumézil e la nuova mitologia comparata. Anche se questo varco giunse nel 1938, il primo accenno di ciò a cui Dumézil si riferisce ora come l'ideologia tripartita in realtà emerse poco prima che egli iniziasse i suoi studi sul mondo cinese. Nel 1930, infatti, egli pubblicò un articolo in cui si paragonavano le tre suddivisioni dell'antica società scita (gli «Sciti reali», gli «Sciti guerrieri» e gli «Sciti agricoltori», ciascuna delle quali si riteneva fosse discesa da uno dei tre figli della figura primigenia Targitaus: Erodoto, 4,5s.) con le tre *varṇa*, ossia con le classi dell'India vedica: i *brāhmaṇa* (sacerdoti), gli *kṣatriya* (guerrieri) e i *vaiśya* (coltivatori). Dumézil riconobbe anche che la sovranità degli Sciti reali si fondava sul mito secondo cui il loro antenato, il figlio più giovane di Targitaus, si sarebbe dato da fare per ritrovare tre oggetti d'oro ardenti, una coppa, un'ascia e un aratro aggiogato, i quali simboleggiavano ciascuna delle tre divisioni sociali ed erano caduti dal cielo, sebbene il significato pieno di questo simbolismo non fosse diventato evidente fino a quando il nuovo paradigma non fu pienamente definito. Due anni dopo, nel 1932, il linguista Émile Benveniste arrivò per una sua via indipendente a conclusioni assai simili, comparando non soltanto istituzioni scite e istituzioni indiane, ma prendendo in considerazione anche le classi sociali dell'antico Iran. Tutte le società interessate appartenevano, comunque, al substrato indo-iranico, ma all'epoca sembrava che non ci fosse alcun motivo per concludere che questa gerarchia tripartita di sacerdoti (o di sacerdoti-re), guerrieri e coltivatori fosse necessariamente panindoeuropea.

Negli anni che seguirono, Dumézil cominciò a trovare tracce di una struttura analoga anche nella tradizione romana (vedi, per esempio, *Flāmen-Brahman*, 1935), specialmente nella composizione del più antico dei collegi sacerdotali romani, i *flamines maiores*. Le distinzioni tra il *flamen Dialis*, il gran sacerdote di Giove, il *flamen Martialis*, che presiedeva al culto del dio della guerra Marte, e il *flamen Quirinalis*, che serviva la popolare divinità Quirino, una incarnazione della massa della società romana, potevano forse riflettere la stessa struttura che egli e Benveniste avevano scoperto nella tradizione indo-iranica, specialmente alla luce delle probabili connessioni etimologiche tra i due termini *flamen* e *brahman*? Fu solo dopo aver focalizzato la sua attenzione sugli antichi pantheon germanici, nel corso di una serie di conferenze tenute all'Università di Uppsala, in Svezia, nell'autunno del 1938, che egli finalmente giunse a comprendere che questa triplice gerarchia era infatti panindoeuropea, e che essa si rifletteva sia nella struttura dei pantheon sia nella struttura della società stessa, specialmente nel sistema della stratificazione sociale. E qui, ovviamente, gli servì molto il suo recente contatto con la teoria durkheimiana nel corso dei suoi studi con Granet. Gli antichi dei scandinavi Odino, Thor e Freyr riflettevano lo stesso tipo fondamentale di organizzazione sociale, anche se il livello sacerdotale, o brahmanico, era scomparso da molto tempo come entità sociale reale, fin dall'epoca in cui i miti furono trascritti da Snorri Sturluson e Saxo Grammaticus. Odino, come Juppiter e il dio vedico Varuṇa, era una rappresentazione collettiva della sovranità suprema; Thor era l'incarnazione della condizione di guerriero e perciò era parente di Marte e di Indra; mentre Freyr (insieme a suo padre Njordr), come Quirino e i vedici Aśvin («cavalieri divini»), rappresentavano le classi produttive, cioè gli allevatori e i coltivatori dai quali le altre due classi dipendevano per il nutrimento.

La scoperta di Dumézil fu in larga misura conferma-

ta da una dimostrazione conclusiva del suo collega svedese Stig Wikander: tra gli aspetti più importanti dell'antica organizzazione sociale indoeuropea c'era il *comitatus* («banda di guerra»), che in modo tipico si formava attorno alla persona di un capo. Secondo Wikander, il *comitatus* era mitologicamente riflesso da fenomeni per il resto diversi come Indra e i suoi Marut (cioè i Rudriya) e dalle bande di guerra che seguivano eroi irlandesi come Cú Chulainn e Finn (vedi *Der arische Männerbund*, 1938). Perciò, grazie a Wikander, che divenne uno dei più antichi e dei più produttivi sostenitori di Dumézil (vedi oltre), il pezzo più grande del *puzzle* era stato collocato al suo posto.

Una formulazione preliminare del nuovo paradigma apparve in *Les Dieux des Germains* (1939), che fu ricavato dalle conferenze che Dumézil aveva tenuto in svedese; nella decade successiva seguirono molte altre scoperte. Dumézil giunse rapidamente alla conclusione che il livello sovrano, da etichettarsi brevemente come la «prima funzione», era di fatto rappresentato da due divinità complementari: Varuṇa, Juppiter e Odino erano dapprima posti in relazione con il mantenimento dell'ordine cosmico (per esempio il concetto vedico di *ṛta*), mentre Mitra, Týr e la divinità romana, per altri versi oscura, di Dius Fidius erano connessi con la sovranità sociale e giuridica. Questa idea di una «sovranità congiunta» formò il nucleo centrale di *Mitra-Varuṇa. Essai sur deux représentations indo-européennes de la souveraineté* (1940). La prima formulazione generale del nuovo paradigma comparve un anno dopo, in un libro intitolato *Jupiter, Mars, Quirinus* (1941). Sebbene Dumézil qui si soffermi particolarmente su Roma e sulle sue origini mitologiche, questo libro spiegò per la prima volta nei minimi dettagli quel concetto che in seguito fu conosciuto con l'espressione delle «tre funzioni» dell'organizzazione sociale: la «prima funzione», sovranità cosmica e giuridica in tutte le sue manifestazioni; la «seconda funzione», l'esercizio della valentia militare; e la «terza funzione», il provvedere al nutrimento, alla salute, al benessere fisico, alla ricchezza, alla prosperità delle masse, ecc.

In breve, dalla fine degli anni '40, in una serie notevole di libri, monografie e opere più brevi, Dumézil aveva pienamente articolato gli elementi fondamentali del secondo grande paradigma negli studi comparati sulle religioni degli Indoeuropei. Nel quadro erano state inserite anche la tradizione iranica e quella celtica, ed erano stati scoperti molti temi secondari; per esempio il riconoscimento che la sovranità giuridica (quale rappresentata da Mitra e da Týr) aveva in maniera caratteristica due manifestazioni sussidiarie, ciascuna delle quali era legata a un aspetto di questa funzione. Nei testi vedici queste manifestazioni erano costituite dalle figure di Aryaman e di Bhaga, che rappresentavano, rispettivamente, la comunità aria stessa, insieme al suo rapporto sociale più fondamentale, il matrimonio; e l'equa distribuzione dei beni e delle ricompense. Questa idea fu enunciata per la prima volta in *Le Troisième souverain* (1949).

Nelle prime articolazioni di questo nuovo paradigma, Dumézil si era fondato soprattutto sull'affermazione precedentemente menzionata di Durkheim, secondo la quale «i fatti sociali» fanno sorgere «fatti soprannaturali» oppure «rappresentazioni collettive». Come egli stesso osservò, comunque, intorno al 1950 il suo orientamento cominciò a spostarsi ed egli realizzò un lungo passo oltre le rigide posizioni di Durkheim e de «la méthode sociologique». Adottando ciò che in retrospettiva può essere chiamata una prospettiva maggiormente strutturalista, Dumézil cominciò a concepire le tre funzioni come espressioni di un'ideologia tripartita profondamente radicata, che si manifestava nel contesto sia sociale sia soprannaturale, ma che in definitiva si trovava all'esterno di entrambe le sfere. Perciò le funzioni furono gradualmente ridefinite come «un moyen d'analyser», un metodo di analisi, e questo orientamento rivisto è, per alcuni aspetti, non dissimile dalla visione strutturalista proposta da Claude Lévi-Strauss (nato nel 1908). Pur tuttavia, esiste una grande differenza fra i due studiosi francesi: Lévi-Strauss (in opere come *Le Cru et le cuit*, 1964) è interessato prima di tutto alla «struttura profonda» della mente umana in sé, mentre Dumézil rimane legato all'affermazione che l'ideologia tripartita è unicamente indoeuropea, e che le altre famiglie linguistiche maggiori, come quella sino-tibetana, quella amito-semitica e quella uto-azteca, sono probabilmente caratterizzate da altre ideologie unitarie e loro proprie. Forse il modo migliore per descrivere questo approccio è quello di denominarlo «relativismo strutturale».

Nel corso delle successive tre decadi furono fatte scoperte ancora più importanti, non soltanto dallo stesso Dumézil, ma anche dagli altri studiosi che avevano adottato questo stesso paradigma. Uno dei primi tra essi fu Stig Wikander, che nel 1947 mostrò fino a quale livello gli eroi del *Mahābhārata* (Yudhiṣṭhira, Arjuna, Bhīma, Nakula e Sahadeva) fossero in ultima analisi trasposizioni delle maggiori divinità vediche (Mitra, Varuṇa, Indra e i Nāsatya) e dimostrò che l'ideologia tripartita poteva essere scoperta anche nell'epica, così come nella mitologia. Altri discepoli di Dumézil furono Lucien Gerschel, Jan de Vries, Edgar Polomé, Robert Schilling, Jacques Duchesne-Guillemin, François Vian e Marie-Louise Sjoestedt.

Alla fine degli anni '50 e intorno ai primi anni '60 una nuova generazione di studiosi, comprendente Jaan

Puhvel, Donald J. Ward, Françoise Le Roux e me stesso, fu attratta dal modello di Dumézil, e così il paradigma venne ulteriormente esteso. Tra i maggiori temi secondari scoperti da Dumézil e dai suoi colleghi nel corso degli anni ci furono: 1) i «tre peccati del guerriero», ossia il riconoscimento che le figure indoeuropee di guerrieri (per esempio Indra, Eracle e la figura scandinava di Starkad) commettevano, secondo una loro precisa caratteristica, tre «peccati» canonici, uno contro ognuna delle tre funzioni; e 2) la «guerra tra le funzioni», manifestata principalmente nella tradizione romana e in quella germanica, nelle quali i rappresentanti delle prime due funzioni sconfiggevano i rappresentanti della terza e li incorporavano nel sistema, rendendolo completo (per esempio la guerra sabina e il conflitto tra Æsir e Vanir).

Nei primi anni '70, Dumézil spinse il paradigma verso un'altra importante direzione (vedi *Mythe et épopée*, II, 1971, specialmente *L'Enjeu du jeu des dieux. Un héros*), grazie alla sua scoperta che le figure di guerrieri indoeuropei come il personaggio vedico di Śiśupāla sono in ultima analisi solamente delle pedine di un gioco svolto dagli dei, e che le stesse divinità possono essere classificate all'interno delle categorie di «tenebre» e di «luce», rappresentando rispettivamente le forze caotiche della natura e quelle che invece cercano di controllare queste forze. Nella tradizione indiana questa dicotomia è riflessa nella differenza tra la divinità «tenebrosa» di Rudra e la divinità «luminosa» di Viṣṇu; nella Scandinavia antica, invece, compare in quella tra Odino e Thor. Le implicazioni autentiche di questa scoperta saranno provate da numerosi discepoli di Dumézil, tra i quali Udo Strutynski e me stesso.

Nel corso degli ultimi venti anni circa, in quella che può essere chiamata la sua *phase de bilan*, la notevole produzione scientifica di Dumézil ha continuato inesorabile. Tra i suoi libri più recenti ci sono il riesame del concetto indoeuropeo di sovranità (*Les Dieux souverains des Indo-Européens*, 1977) e una disquisizione sugli atteggiamenti indoeuropei verso il matrimonio (*Mariage indo-européens*, 1979). Egli ha pubblicato anche numerose raccolte di scritti precedenti, tutti relativi all'uno o all'altro aspetto dell'ideologia tripartita. La carriera di Dumézil fu coronata nel 1979, quando fu eletto membro della Académie Française.

Questo fatto, naturalmente, non implica che la «nuova mitologia comparata» sia adesso universamente accettata dagli indoeuropeisti. Al contrario, fin dall'inizio essa è stata al centro di una intensa e persistente critica da parte di molti studiosi, molti dei quali hanno avanzato l'ipotesi che Dumézil abbia imposto questo modello tripartito ai dati, e che esso non esista, se non nelle menti dei ricercatori interessati. Fra i più persistenti tra questi critici ci fu Paul Thieme, un indologo, che affermò in numerose occasioni che l'interpretazione di Dumézil del pantheon indiano, specialmente del ruolo svolto dal dio Aryaman, era totalmente scorretta. Thieme, infatti, interpretava la radice sanscrita *ari-* come se significasse «straniero», piuttosto che «il popolo» (oppure «gli splendenti»), che è invece il significato comune della maggior parte dei termini etnici di autoidentificazione, sia moderni sia antichi, come per esempio tra gli Hopi, i Diné (Navajo) e così via. Altri critici importanti di Dumézil sono H.J. Rose (che rimproverò a Dumézil di aver ignorato la base «manistica» della religione romana), Jan Gonda, Angelo Brelich, il germanista E.A. Philippson e John Brough, uno studioso di sanscrito che affermò di aver scoperto l'ideologia tripartita nella Bibbia e asseriva perciò che essa non era esclusivamente indoeuropea.

Dumézil ha vigorosamente risposto a queste e ad altre critiche, e fino ad ora non si è trovato nessun critico capace di rivestire i panni di un potenziale «Andrew Lang» contro questo paradigma. Al contrario, è corretto dire che la maggioranza degli studiosi contemporanei nel settore della mitologia e della religione indoeuropee comparate continua a fare un uso effettivo dello schema generale, teorico e metodologico, sviluppato da Dumézil e dai suoi colleghi nel corso delle ultime quattro decadi. Un buon esempio è rappresentato da Joël Grisward, la cui brillante analisi delle leggende francesi medievali di Aymeri de Narbonne e delle loro corrispondenze indo-iraniche (vedi il suo *Archéologie de l'épopée médiévale*, 1982) sono, come notava lo stesso Dumézil, forse il contributo più importante alla nuova mitologia comparata, a partire dalla scoperta di Wikander della trasposizione epica, nel 1947. Si può individuare un altro eccellente esempio nella convincente dimostrazione di Udo Strutynski, secondo cui i giorni della settimana in inglese, almeno da martedì a venerdì, e i loro parenti in altre lingue germaniche moderne, rappresentano la persistenza di una formula ideologica tripartita: «giorno di Týr», «giorno di Odino», «giorno di Thor» e «giorno di Frigg» (vedi il suo *Germanic Divinities in Weekday Names*, in «Journal of Indo-European Studies», 3, 1975, pp. 363-84).

Sarebbe impossibile nello spazio di questo breve articolo menzionare, anche tralasciando di discutere ogni dettaglio, tutta la significativa ricerca che è stata condotta fin qui dai tardi anni '60 dagli specialisti della religione e della mitologia indoeuropea comparata che hanno orientato la loro opera seguendo il paradigma di Dumézil. Atsuhiko Yoshida, per esempio, un grecista giapponese che studiò con Dumézil per più di dieci anni, ha dimostrato come fosse molto probabile che lo sviluppo della mitologia giapponese sia stato

profondamente influenzato, direttamente oppure indirettamente, da tematiche indoeuropee nel tardo periodo preistorico (cioè intorno al IV e V secolo d.C.): la fonte più verosimile di questa influenza dovrebbe essere costituita da una delle tante tribù nomadi della steppa di lingua nordiranica (Sciti, Alani, ecc.), che avrebbe cercato di raggiungere l'Asia orientale durante questo periodo (Yoshida, 1977). Ōbayashi Taryō, un antropologo dell'Università di Tokyo ed io ci unimmo, in seguito, a Yoshida. Bruce Lincoln ha pubblicato un libro che compara gli atteggiamenti religiosi nei confronti del bestiame tra i popoli indo-iranici e quelli dell'Africa orientale contemporanea (*Priests, Warriors, and Cattle*, 1981). David Cohen ha precisato il modo di intendere i «tre peccati» commessi dal guerriero indoeuropeo (vedi sopra) in una penetrante analisi dell'eroe irlandese Suibhne (*Suibhne Geilt*, in «Celtica», 12, 1977, pp. 113-24).

In Francia, Daniel Dubuisson, che conseguì il dottorato con Dumézil nel 1983, ha tentato di sviluppare un approccio quasi matematico al mito indoeuropeo, basato in larga misura sulla sua ricerca indologica; mentre Bernard Sergent ha illuminato la duplice regalità a Sparta attraverso una giudiziosa applicazione del paradigma duméziliano (*La reprèsentation spartiate de la royauté*, in «Revue de l'histoire des religions», 189, 1976, pp. 3-52). Nel 1984 D.A. Miller ha studiato le implicazioni trifunzionali dei «tre re» nell'*Edipo a Colono* di Sofocle, secondo quello che può ben essere definito un punto di vista neoduméziliano. Tra gli altri studiosi che hanno cercato di utilizzare il paradigma verso nuove e potenzialmente importanti direzioni, vanno annoverati anche Steven O'Brien, Miriam Robbins, Alf Hiltebeitel, David B. Evans e Jean-Claude Rivière.

Alcuni sviluppi recenti. Come tutti i grandi paradigmi che sono stati spinti fino ai loro estremi limiti, anche quello elaborato da Dumézil si mostra un po' logoro ai suoi margini, e numerosi dei principali progressi recenti negli studi religiosi indoeuropei hanno toccato questioni che trascendono l'ideologia tripartita. Una di queste è rappresentata dalla problematica delle divinità «tenebrose» e «luminose» menzionata in precedenza. Lo stesso Dumézil ha avanzato l'ipotesi che questa dicotomia tagli trasversalmente le tre dimensioni e forse rifletta una struttura binaria più fondamentale, che sottende alla tripartizione sociale e soprannaturale. Se dovesse essere così, il modello ideologico che Dumézil propose per primo circa quaranta anni fa potrebbe essere solamente un caso speciale di un più ampio e più profondamente radicato architrave mentale, per così dire, condiviso dall'*homo religiosus* in quanto tale. Un tale architrave, se esiste, sarebbe strettamente analogo alla presumibilmente universale «struttura profonda» della mente umana che soggiace alla visione proposta da Lévi-Strauss.

Un altro elemento estremamente significativo di sviluppo coinvolge la questione di una cosmologia indoeuropea comune, qualche cosa che Dumézil non giunse mai realmente ad afferrare e che, finora, ha resistito a tutti i tentativi di spiegazione attraverso l'ideologia tripartita. Nel 1975 Puhvel e Lincoln, lavorando indipendentemente, raggiunsero conclusioni compatibili: essi concordano nell'affermare che la cosmologia fosse di fatto riassunta in un tema, presente sia nella tradizione romana che in quella indo-iranica e in quella scandinava, secondo cui un essere primordiale uccide il suo gemello e crea il mondo dai resti di quest'ultimo. Questo tema si avvicina alla concezione quasi universale che Adolf E. Jensen chiamava la «divinità *dema*», cioè una vittima sacrificale le cui parti del corpo forniscono la *materia prima* o del mondo stesso o di una qualche importante parte di questo (come nel mito ceramese di Hainuwele; vedi Jensen, *Mythos und Kult bei Natürvölkern*, Wiesbaden 1951).

Per Puhvel, il punto di partenza era costituito dal racconto pseudostorico di Romolo e Remo, sulla scorta del quale il secondo è ucciso poco dopo la fondazione di Roma. Sottesi ai nomi *Romulus* e *Remus*, ipotizza Puhvel, ci sono **Wironos* («uomo») e **Yemo(no)s* («gemello»); con cui si può paragonare *Yama* (sanscrito), *Yima* (avestico) e *Ymir* (antico svedese), come anche *Mannus* e *Tuisto*, menzionati nella *Germania* di Tacito. Sebbene Romulus/*Wironos non «crei il mondo» esplicitamente dai resti di Remus/*Yemos, tuttavia sembra chiaramente che la morte di Remo sia stata in qualche modo essenziale alla costruzione della città, come un'offerta sacrificale, e il fatto che il «crimine» di Remo consista nell'aver saltato sulle fondamenta scavate di fresco per le mura della città lascerebbe pensare che l'essenza della vittima fosse in un modo o nell'altro mescolata alla malta che alla fine avrebbe riempito il fosso.

Il punto di partenza di Lincoln, invece, era costituito dalla manifestazione indiana del tema e dalle sue implicazioni in quanto collegate al concetto di divinità *dema*, per esempio nel resoconto fornito in *Ṛgveda* 10,90, dove Manu (cioè «uomo») sacrifica Yama (o Puruṣa, come è chiamato nel testo vedico) e crea il mondo dal suo cadavere. (Diversamente da Remus/*Yemos, Puruṣa è una vittima volontaria e inoltre si ritiene che Manu abbia dato origine all'istituzione del sacrificio religioso; il contesto fondamentale dei due racconti, comunque, è notevolmente simile). Come volle la sorte, Lincoln inviò una bozza del suo manoscritto a Puhvel per un commento e una critica, e il risultato fu quello della pubblicazione di due articoli di fondamentale impor-

tanza che, nel 1975, comparvero fianco a fianco su «History of Religions».

Le implicazioni paradigmatiche di questa scoperta sono ancora sotto esame, e varie domande sono state sollevate dagli studiosi. L'ideologia stessa nasce da questo sacrificio primordiale? È possibile che il racconto di Romolo e Remo, che iniziano la vita come figli adottivi di un pastore, diventano guerrieri e alla fine giungono a fondare una città, sia una sopravvivenza evemeristica di un mito ontologico in cui le tre funzioni emergono successivamente dopo un fraticidio primordiale? E c'è, in questo caso, una connessione tra le *dramatis personae* di questo dramma primordiale e la dicotomia tenebre/luce (vedi sopra)? Oppure il tema in questione si trova totalmente al di fuori dei parametri del paradigma? Per ora non sono state date risposte chiare a queste domande.

In conclusione, pur avvicinandosi il settore degli studi religiosi indoeuropei al suo bicentenario, esso rimane tuttavia una disciplina vigorosa e intellettualmente viva. Nel corso degli ultimi duecento anni esso ha cercato di sviluppare e poi di trascendere un primo grande paradigma (naturismo) ed è attualmente dominato da un secondo (la nuova mitologia comparata). Quanto a lungo questo secondo paradigma continuerà a regnare è incerto; come già si è detto, non mancano alcuni segnali che fanno pensare che anche questo abbia ormai iniziato a sopravvivere alla propria utilità. Ma qualunque possa essere il destino ultimo del modello di Dumézil – e io sospetto che alla fine diventerà un «caso speciale» di un paradigma ancora più ampio, le cui linee non possono essere ancora chiaramente percepite – la disciplina stessa quasi certamente sopravvivrà e continuerà a fornire importanti intuizioni non soltanto sull'aspetto fondamentale del retaggio condiviso da tutti coloro che parlano una lingua indoeuropea, ma anche sulla natura della religione in sé.

BIBLIOGRAFIA

R. Dorson, *The Eclipse of Solar Mythology*, in Th.A. Sebeok (cur.), *Myth. A Symposium*, Bloomington/Ind. 1965, pp. 25-63. Lo studio decisivo sulla controversia tra Max Müller e Lang.

G. Dumézil, *L'Idéologie tripartie des Indo-Européens*, Bruxelles 1958 (trad. it. *L'ideologia tripartita degli indoeuropei*, Rimini 1989). Rimane l'opera più sintetica che riassume l'insieme delle tesi di Dumézil.

G. Dumézil, *Camillus*, in *Mythe et épopée*, III, Paris 1973 (la traduzione inglese, Berkeley 1980, comprende un'introduzione assai importante di Udo Strutynski).

G. Dumézil, *L'enjeu du jeu des dieux. Un héros*, in *Mythe et épopée*, II, Paris 1971 (la traduzione inglese *The Stakes of the Warrior*, Berkeley 1983, comprende una introduzione di notevole valore di Jaan Puhvel, che presenta la dicotomia «tenebre/luce» nella sua esatta prospettiva).

B. Feldman e R.D. Richardson (curr.), *The Rise of Modern Mythology 1680-1860*, Bloomington/Ind. 1972. Un'antologia dei maggiori contributi del XVIII e XIX secolo alla mitologia comparata, da Vico e Fontenelle a Fr. Max Müller.

G.J. Larson, C.Sc. Littleton e J. Puhvel (curr.), *Myth in Indo-European Antiquity*, Berkeley 1974. Un simposio su vari aspetti del modello duméziliano e i soggetti correlati. Comprende testi di Littleton, Puhvel, Strutynski, D. Evans, Mary R. Gerstein, S.E. Greenebaum, E. Polomé, Marija Gimbutas, Jeannine Talley, M. Vereno e un saggio di Dumézil intitolato *«Le Borgne» and «Le Manchot». The State of the Problem*. Questo saggio riguarda un altro tema secondario: la perdita di un occhio e di una mano, rispettivamente, da parte dei rappresentanti cosmici e giuridici della prima funzione (Odino, per esempio, che dà un occhio in cambio della saggezza; Týr, che perde una mano mentre giura ciò che risulta essere un falso giuramento; Orazio Coclite, che è monocolo, e Muzio Scevola, che perde una mano mentre giura il falso).

Br. Lincoln, *The Indo-European Myth of Creation*, in «History of Religions», 15 (1975), pp. 121-45. Un contributo fondamentale per la comprensione del mito cosmogonico indoeuropeo; cfr. l'articolo di Puhvel elencato più oltre.

C.Sc. Littleton, *The New Comparative Mythology. An Anthropological Assessment of the Theories of Georges Dumézil*, Berkeley 1980 (3ª ed.). Una panoramica generale delle origini e della situazione attuale del «secondo paradigma», cioè del modello duméziliano. Comprende una discussione delle critiche maggiori che sono state rivolte al modello e un saggio che pone a confronto Dumézil e gli altri studiosi che hanno contribuito alla nuova mitologia comparata.

A. Meillet, *Le dieu indo-iranien Mitra*, in «Journal asiatique», 9 (1907), 143-59. Un articolo fondamentale sul dio vedico Mitra e sul grado fino al quale egli è una «rappresentazione collettiva» dell'idea di «contratto»; ebbe influenza su Durkheim e in seguito anche sullo sviluppo delle teorie di Dumézil.

J. Puhvel (cur.), *Myth and Law among the Indo-Europeans*, Berkeley 1970. Un simposio sulla nuova mitologia comparata. Comprende testi di Puhvel, Littleton, Strutynski, D. Ward, J. Duchesne-Guillemin, E. Polomé, C. Watkins, J.L. Sauvé, R.L. Fischer e S.P. Schwartz.

J. Puhvel, *Remus et frater*, in «History of Religions», 15 (1975), pp. 146-57. Ristampato in J. Puhvel, *Analecta Indoeuropaea*, Innsbruck 1981, pp. 300-11. Insieme all'articolo di Lincoln sopra citato, questo testo studia il mito cosmogonico indoeuropeo e conclude che tale mito ha il suo fondamento sul sacrificio primordiale del «Gemello» da parte di «Uomo». Un contributo estremamente significativo alla nuova mitologia comparata.

J.-Cl. Rivière (cur.), *Georges Dumézil à la découverte des Indo-Européens*, Paris 1979. Il Simposio che celebra l'elezione di Dumézil all'Académie Française, nel 1979. Comprende saggi di numerosi suoi colleghi e allievi, compresi Rivière, R. Schilling, F.-X. Dillmann, J. Varenne, J. Griswald, G. Charachidzé e A. de Benoit, curatore di «Nouvelle école». Le versioni originali di alcuni di questi saggi furono pubblicate, insieme con

altri materiali, in un numero del 1973 di «Nouvelle école» dedicato a Dumézil.
J. de Vries, *Perspectives in the History of Religions*, Berkeley 1977. Una succinta panoramica della storia del pensiero religioso e mitologico, dall'antichità classica ai tempi moderni. De Vries fu un antico discepolo di Dumézil e inserisce una interessante sezione sulle sue teorie (pp. 182-86).
D. Ward, *The Divine Twins. An Indo-European Myth in Germanic Tradition*, Berkeley 1968. Un importante contributo allo studio della «terza funzione» e del ruolo svolto dalla coppia di gemelli divini nell'ideologia indoeuropea.
St. Wikander, *Pāndava-sagan och Mahābhārata's mytiska förutsättningar*, in «Religion und Bibel», 6 (1947), pp. 27-39. Dimostra che gli eroi del *Mahābhārata* riflettono l'ideologia tripartita ed erano derivati dalle divinità vediche. Il saggio di Wikander fu il passo maggiore verso lo sviluppo della nuova mitologia comparata.
A. Yoshida, *Japanese Mythology and the Indo-European trifunctional System*, in «Diogenes», 98 (1977), pp. 93-116. Riassume le testimonianze che indicano che la mitologia giapponese, come espressa nel *Kojiki* (712 d.C.) e nel *Nihonshoki* (720 d.C.), fu influenzata dall'ideologia tripartita indoeuropea a un certo punto del tardo periodo preistorico.

C. SCOTT LITTLETON

Guerra e guerrieri tra gli Indoeuropei

Come da tempo ha dimostrato Georges Dumézil, il maggiore studioso contemporaneo della mitologia comparata degli Indoeuropei, gli dei della guerra e l'ideologia loro connessa svolgono un ruolo estremamente importante nei pantheon di quasi tutte le società che parlano lingue indoeuropee. Per citare alcuni esempi ben documentati: Indra, l'antico dio indiano della guerra, che è la principale tra le divinità dei Veda; oppure il Marte romano o l'Ares greco, così come il nordico Thórr, dio del fulmine-martello, che è la più popolare tra le divinità scandinave. Ma anche alcuni eroi e semidei, come Arjuna, Eracle, Sigfrido, Cú Chulainn, Arturo e Achille, occupano importanti posizioni nelle loro rispettive tradizioni. Come molti pastori nomadi, antichi e moderni, gli antenati dei Greci, degli Ittiti, degli Arii, del Celti, dei Germani, e così via, hanno – a quanto pare – giudicato la guerra un evento fondamentale della loro esistenza e hanno grandemente stimato il gruppo dei guerrieri e le loro rappresentazioni.

Il *Männerbund* degli Indoeuropei. Come ha precisato Stig Wikander (1938), il *Männerbund*, il gruppo dei guerrieri, era un'importantissima istituzione sociale degli antichi Indoeuropei. Innumerevoli sono gli esempi di questo fenomeno, dalla casta (o classe, almeno nei temi più antichi) dei *kṣatriya*, nell'India tradizionale, fino al *comitatus* degli antichi Germani. La presenza di questa classe di specialisti militari, il cui scopo principale era quello di esercitare la loro forza fisica, sia a difesa della società sia per la conquista di nuovi territori, risulta essere, insomma, uno specialissimo fenomeno indoeuropeo. Armata, tra l'altro, di aste da lancio e di asce e picche, e portata da rapidi carri da guerra condotti da cavalli, questa sorta di *élite* guerriera contribuì grandemente, a partire dal 3500 a.C. circa, all'avanzata delle comunità indoeuropee dalla loro madrepatria proto-indoeuropea (forse da collocare nella Russia meridionale) fino a tutti quei territori in cui, in tempi storici, si diffuse la famiglia linguistica indoeuropea.

Atteggiamenti ambivalenti nei confronti del guerriero. Tuttavia, nonostante questa concreta importanza. sembra esserci stata una profonda ambivalenza negli atteggiamenti degli Indoeuropei nei confronti del guerriero e della guerra in generale, ambivalenza che si riflette, naturalmente, anche nel sistema delle credenze. Da un lato, infatti, il capo militare, **reĝ-* (da cui derivano il latino *rex*, il sanscrito *rāj*, l'antico irlandese *rig*. ecc.), insieme con la sua banda di guerrieri, viene considerato generalmente un'autentica autorità secolare e i suoi ordini vengono tipicamente obbediti senza discussione. Ma dall'altro lato il *rex*, il *rāj*, e così via, sono sempre subordinati (o almeno non hanno maggior prestigio) rispetto ai sacerdoti o uomini sacri (come i brahmani in India, i Druidi tra i Celti, i *flamines maiores* a Roma). Risulta in questo modo chiaro che la sovranità. tra gli Indoeuropei, viene attribuita, in ultima analisi. a questa classe sociale particolarmente sacra. Si coglie. tuttavia, una continua tensione tra queste due classi, nel senso che, se il guerriero è fondamentale per la sopravvivenza della comunità, egli è comunque una figura ambivalente, pronta a commettere, quando non è impegnata nel combattimento contro i nemici esterni, atti ingiustificati di violenza o di aggressione contro i membri pacifici della sua stessa società. Per questo è possibile incontrare facilmente, in tutto il dominio linguistico indoeuropeo, concetti come *furor* (in latino) o *ferg* (in antico irlandese) oppure come l'immagine nordica del *berserkir*, che sono tutte espressioni della ferocia caratteristica (e, spesso, incontrollabile) del guerriero.

Il ruolo del guerriero, e specialmente del capo militare, è dunque rinchiuso in un paradosso. Egli è, contemporaneamente, il vertice dell'ordine sociale e una potenziale minaccia contro di esso. Probabilmente questa contraddizione, che si trova riflessa lungo tutto il pensiero religioso degli Indoeuropei, è profondamente legata alla professione militare: essa coinvolge una istituzione sociale che minaccia la distruzione della società. Ciò che segue è una rapida rassegna delle credenze legate ai guerrieri, secondo le interpretazioni di Dumézil.

L'ideologia della seconda funzione. Secondo Dumé-

zil, gli antichi Indoeuropei concepivano il mondo e le loro relazioni con esso nei termini di tre fondamentali princìpi ideologici, o «funzioni», gerarchicamente organizzate. Partendo dall'alto, la cosiddetta prima funzione comprende le manifestazioni sociali e soprannaturali della sovranità somma e si manifesta tipicamente in una coppia di divinità (come Mitra e Varuṇa in India, Týr e Odino tra i popoli nordici), così come nella classe sacerdotale nominata sopra. L'ultima funzione, la terza, riflette, invece, l'insieme delle attività e delle credenze che si riferiscono alla massa della società, alla conservazione e alla promozione della fertilità, del benessere fisico e così via. La funzione intermedia, la seconda, che comprende le manifestazioni sociali, religiose e mitologiche dell'esercizio della forza fisica, racchiude in sé anche le concezioni ideologiche relative alla guerra e ai guerrieri.

Come è stato detto, questa ideologia è per sua natura ambivalente, per cui le rappresentazioni canoniche della figura del guerriero lo presentano quasi sempre sdoppiato in una coppia di personaggi distinti. L'uno è l'apoteosi del cavaliere, del guerriero che limita, in genere, il suo spirito violento al campo di battaglia, evitando accuratamente gli attacchi contro i civili. Questa figura è rappresentata opportunamente da divinità come Indra, Marte e Thórr, dall'eroe dell'epica indiana Arjuna e da figure come i greci Eracle o Achille. L'altro personaggio è invece diabolico per sua natura: si sottolineano soprattutto la sua imprevedibilità e la sua malvagità. Alcuni esempi possono essere indicati nella figura vedica di Vāyu, che viene identificato con il vento, specialmente il vento nocivo che soffia all'improvviso e provoca danni indiscriminati; nell'antieroe nordico Starkadr; nel greco Ares, che ha come compagni Deimos (terrore) e Phobos (paura). Il guerriero, in questo modo, possiede due facce nella sua natura, l'una luminosa e l'altra tenebrosa.

In numerose opere, soprattutto nel volume II della serie *Mythe et épopée* (1971), Dumézil ha suggerito che questa dicotomia luce/tenebre può essere riconosciuta lungo tutta l'ideologia degli Indoeuropei. Alcune divinità, infatti, sono particolarmente lontane dagli uomini, particolarmente imprevedibili, e dunque «tenebrose» nel loro carattere (come Varuṇa e Vāyu in India), mentre altre, come Mitra e Thórr, sono assai vicine agli uomini e dunque possono essere percepite come «luminose». Questa distinzione tra due diverse figure di guerriero, che quasi certamente deriva dalla percezione della realtà sociale, è forse uno dei temi ideologici più profondamente e ampiamente diffusi nel mondo degli Indoeuropei.

Le tre colpe del guerriero. Molte tra le figure indoeuropee di guerrieri, divini oppure eroici, manifestano, dunque, alcuni tratti «tenebrosi». Tipicamente, essi commettono tre «colpe», una contro ciascuna delle tre funzioni. Il migliore esempio, forse, è quello costituito dalle antiche tradizioni indiane che raccontano del comportamento recalcitrante di Indra, una figura altrimenti perfettamente «luminosa». Nel *Mahābhārata* 5,9,1-40, Indra uccide Viśvarupa, il figlio mostruoso e tricefalo di Tvaṣṭṛ, che minacciava la comunità divina. Ma, poiché Tvaṣṭṛ è il cappellano degli dei, suo figlio è per definizione un divino brahmano, e dunque Indra ha commesso un atto di brahmanicidio, una imperdonabile colpa (e un atto di ribellione) contro la prima funzione e contro i suoi rappresentanti. In seguito Indra si confronta con il demone guerriero Namucī, con il quale aveva in precedenza stretto un patto di eterna amicizia. Poiché questo patto comprendeva la promessa che Namucī mai sarebbe stato ucciso se non con armi umide o secche, Indra costruisce un'arma fatta di schiuma (che, almeno agli occhi degli antichi Indiani, non era altro che sostanza umida e secca) e, quando l'attenzione del demone è distratta, lo decapita. Questa è una colpa contro la stessa funzione guerriera alla quale i due contendenti appartengono, dal momento che l'uccisione è ottenuta con l'inganno, e non in un combattimento leale. Indra, infine, assume la forma di un uomo chiamato Gautama e, così travestito, seduce la moglie di quello. Questo è un abuso contro l'ideologia della terza funzione, dal momento che Indra realizza un atto illecito di procreazione.

A causa di queste trasgressioni, Indra perde progressivamente la sua prima funzione, la maestà, *tejas*; la sua seconda funzione, la forza fisica, *balām*; e la sua terza funzione, la bellezza, *rūpam*. Come Wikander e Dumézil hanno dimostrato, tutte e tre queste funzioni si reincarnano, in qualche modo, nei discendenti dell'eroe epico Pāṇḍu (Yudhiṣṭhira, Arjuna, Bhīma, Nakula e Sahadeva). Ma l'elemento più importante è che, a partire dal sistema ideologico degli Indoeuropei, Indra, con queste sue azioni, dimostra un suo tipico atteggiamento recalcitrante e soprattutto la sua inferiorità rispetto a Mitra, Varuṇa e agli altri rappresentanti della prima funzione nello schema divino. L'insegnamento, naturalmente, è che i guerrieri, anche il migliore tra essi, sono capaci di spezzare l'ordine sociale e naturale e non possono, perciò, essere completamente apprezzati.

Un altro esempio canonico delle «tre colpe» può essere rintracciato nelle tradizioni greche relative a Eracle, il quale 1) rifiuta di obbedire al suo sovrano, Eurystheus; 2) uccide un guerriero, Iphitos, in un periodo di tregua; e infine 3), sebbene maritato a Deianira, rapisce e violenta Astydamia, dopo aver ucciso suo padre e saccheggiato la città. Un terzo esempio riguarda il guerriero nordico Starkadr, che sacrifica sacrilegamente la sua

sovranità al dio Odino, abbandona i suoi compagni in battaglia e, per denaro, uccide il re danese Olo mentre sta rilassandosi nel bagno. Molti altri esempi sono stati individuati nelle avventure di Ares, di Agamennone, di Sigfrido, di Sir Gawain e di Achille.

Come dice Dumézil, ci troviamo qui di fronte a una sorta di «dramma in tre atti», che è davvero una tragedia, dal momento che, a causa di ciascuna delle sue colpe, il guerriero in questione (dio oppure eroe) perde il suo potere o la sua forza vitale. Dopo aver violato Astydamia, per esempio, Eracle viene reso impotente dalla sposa oltraggiata e accende egli stesso il fuoco della sua pira funebre; e Starkadr, dopo l'omicidio di Olo, finisce per suicidarsi. L'effetto è quello di un «racconto di avvertimento»: i guerrieri, perfino il migliore tra essi, sono incontrollabili, e, quando il loro *furor* si dirige verso bersagli sbagliati, l'intero ordine sociale è in serio pericolo.

L'uccisione del mostro tricefalo. Tra i più importanti temi che coinvolgono la figura del guerriero indoeuropeo c'è quello dell'uccisione di un mostro tricefalo. Come si è già detto, la prima «colpa» di Indra proviene da una uccisione di questo genere. Ma il tema in questione è distinto da quello delle «tre colpe» e deve essere considerato separatamente. Indra, del resto, non è l'unica figura indiana che uccide un personaggio tricefalo. Nel *Ṛgveda* 10,8,8, per esempio, l'uccisore di Viśvarupa è chiamato Trita-Āptya, cioè il «terzo» dei tre fratelli Āptya, e, sebbene tale figura sia qualche volta presentata come una ipostasi di Indra stesso, non ci sono chiare evidenze che portino a interpretare l'azione di Trita-Āptya come una vera e propria «colpa». Lo stesso si può dire del comportamento di Thraetaona, una figura iranica onomasticamente collegata, che uccide un mostro tricefalo chiamato Aži Dahāka («serpente straniero»).

Altri riflessi di questo tema si possono ritrovare nella storia greca di Eracle che combatte contro Gerione tricefalo, nel mito nordico di Thórr che vince il gigante Hrungnir, descritto come possessore di un cuore a «tre corna», nel racconto della lotta di Cú Chulainn contro i tre figli di Nachta Scéne, e nella ben nota storia romana del combattimento tra l'Orazio e i tre Curiazi. Gli ultimi due racconti sono stati evidentemente sottoposti a un processo di evemerizzazione, in quanto il mostro a tre teste è stato trasformato in un gruppo di tre avversari umani (nella versione romana in una serie di triplette). In questi racconti, comunque, l'uccisore realizza il medesimo servizio a vantaggio della propria comunità: elimina una minaccia contro i tre fondamentali elementi della tradizione (cioè contro le tre funzioni), minaccia rappresentata dalle tre teste (o dal triplo personaggio) del suo avversario.

Ma l'atteggiamento recalcitrante e, in ultima analisi, antisociale dell'eroe indoeuropeo è, in questi casi, ancor più in evidenza. Nella versione romana, per esempio, il vittorioso Orazio (a sua volta l'ultimo sopravvissuto di una tripletta), quando sente che sua sorella chiede la vita di uno dei Curiazi, di cui è innamorata, lo uccide egualmente in un accesso di rabbia. L'eroe romano, di conseguenza, è costretto a passare sotto il giogo, per cancellare il suo *furor* prima di essere riammesso nella società civile. Simili rituali di purificazione sembrano essere caratteristici di altre antiche società indoeuropee: così l'antico costume romano di far passare l'esercito vittorioso sotto un arco «trionfale» sembra collegato, in questa prospettiva, piuttosto con la necessità di purificare l'armata dal suo *furor* collettivo che con il desiderio di umiliare i prigionieri che marciano in catene davanti al carro del generale.

La guerra di fondazione. Un altro tema indoeuropeo assai diffuso, nel quale la figura del guerriero necessariamente svolge un ruolo assai importante, è quello che Dumézil chiama genericamente «guerra di fondazione» o «guerra tra le funzioni», cioè un conflitto tra i rappresentanti delle prime due funzioni e quelli della terza. L'esempio più importante viene dalle tradizioni dei Germani e dei Romani. Nella prima tradizione, gli Æsir, che comprendono Odino, Týr e, naturalmente, Thórr, combattono una guerra contro le divinità dette Vanir, le più importanti delle quali sono Njordr, suo figlio Freyr e sua figlia Freyja. Come viene descritto nell'*Ynglingasaga*, gli Æsir combattono i loro nemici Vanir fino a immobilizzarli e poi, a seguito di una riconciliazione, li incorporano nel pantheon, rendendolo infine completo.

Alcuni studiosi, come ad esempio Karl Helm, hanno interpretato questo mito come un riflesso del conflitto scoppiato tra i Germani, recentemente stanziati, e i primitivi abitanti dell'Europa settentrionale; Dumézil, invece, ha trovato un parallelo nel racconto romano della guerra contro i Sabini, conservato da Livio e da altri, ed è convinto che questo tema sia, di fatto, perfettamente indoeuropeo. In questo secondo caso, poco dopo la fondazione della città di Roma, Romolo e i suoi compagni ingannano i loro ricchi vicini, i Sabini, rapiscono le loro mogli e le loro figlie e poi, a seguito di una tregua che segue una battaglia senza esito, incorporano l'intera comunità dei Sabini all'interno della loro città. In entrambi gli esempi i gruppi sconfitti rappresentano chiaramente la terza funzione (né i Vanir né i Sabini erano famosi per la loro abilità militare e tutto, invece, era associato strettamente alla fertilità e all'insieme della società), mentre i vincitori rappresentano le prime due funzioni. I Sabini finirono poi per costituire una delle tre tribù fondatrici di Roma, i Titienses (dal nome del

re sabino Tito Tazio), completando una triade che include anche i Ramnes (fondati da Romolo e incaricati dei compiti sacerdotali) e i battaglieri Luceres (così chiamati dall'eroe etrusco Lucomon).

Perciò la versione romana del tema mascherato in forma di storia è invece, in realtà, mitologica nelle sue radici, tanto quanto il racconto nordico del conflitto tra gli Æsir e i Vanir e proviene, in ultima analisi, dal medesimo mitologema indoeuropeo. Questa conclusione è sostenuta da molti altri esempi di quella che appare essere una «guerra di fondazione», o almeno da tradizioni relative a certi contrasti interni che si adattano perfettamente allo schema appena discusso. Un primo riferimento è quello al conflitto, nei Veda, tra le «due forze», o *ubhe vīrye*, che si esprimono nei principii incarnati, rispettivamente, nei *vaiśya* (terza funzione) e nei *brahmaṇa* e nei *kṣatriya* (prima e seconda funzione). Un secondo riferimento può essere quello alla guerra di Troia (nell'*Iliade* e nell'*Odissea*) e alle sue conseguenze (per esempio ne *Le Troiane* di Euripide). I Greci, comandati da Agamennone e, dopo il suo ritorno nella mischia, dal famoso guerriero Achille, rappresentano le prime due funzioni, mentre i Troiani, sempre descritti come possessori di grandi ricchezze, sono, come i Vanir e i Sabini, quasi certamente i rappresentanti della terza funzione. Il destino delle donne troiane è assai simile a quello delle loro consorelle sabine: finiscono rapite dai sovrani e dagli eroi greci vittoriosi.

Un altro possibile esempio di «guerra di fondazione» può essere riconosciuto nel racconto irlandese del conflitto tra Tuatha Dé Danann e le Fomhoire, che culmina nella *Seconda battaglia di Magh Tuiredh*. Al termine di questa battaglia, Bres, una delle Fomhoire sconfitte, che sembrano genericamente riflettere la terza funzione, viene inserita all'interno del corpo politico fondato da Tuatha vincitore (prima e seconda funzione), che in questo modo lo completa.

Il culto della spada. Un importante elemento che compare in molte antiche tradizioni indoeuropee è quello che può essere descritto come un culto della spada magica. Ritrovato tra i Celti, tra i Germani e particolarmente tra i popoli delle steppe che parlavano dialetti iranici settentrionali (Sciti, Alani, Sarmati, ecc.), questo culto sembra essersi diffuso verso occidente nei primi secoli dell'era cristiana. Forse l'esempio meglio conosciuto di questo culto è contenuto nella tradizione medievale che circonda la spada magica di re Artù, Excalibur. Un altro esempio è la celebre spada di Rolando, la Durlindana. Ma già nel V secolo a.C. Erodoto descriveva la pratica, diffusa tra gli Sciti, di venerare le spade come manifestazioni di «Ares»; e nel IV secolo d.C. Ammiano Marcellino accenna all'usanza degli Alani di seppellire le spade nel terreno e venerarle come «Marte». I moderni Osseti, una popolazione caucasica che risulta costituita dagli ultimi discendenti degli Alani, conserva ancora una tradizione epica nella quale le spade magiche svolgono un ruolo particolare (cfr., per esempio, Dumézil, *Légendes sur les Nartes*, Paris 1930, pp. 61ss.).

Anche se questo tema del culto della spada non può essere documentato lungo tutto il vasto dominio indoeuropeo, e forse si sviluppò nelle tradizioni delle steppe, la sua diffusione dalla Britannia al Caucaso lo rende probabilmente un elemento importante della mistica della guerra caratteristica degli Indoeuropei.

Divinità guerriere come figure della fertilità. Per concludere questa breve rassegna di figure indoeuropee di guerrieri e di credenze e pratiche associate con quelli, è necessario segnalare che molte tra queste figure presentano anche una stretta associazione con la fertilità delle piante, degli animali e degli uomini. Marte, per esempio, in alcuni dei suoi aspetti (il cosiddetto Marte agrario), fu regolarmente venerato come una figura della fertilità. Anche il dio nordico Thórr era invocato come una divinità agraria e la sua forza sessuale era, per molti versi, paragonabile alla sua abilità di guerriero. Lo stesso si potrebbe dire per numerose altre figure indoeuropee, che sono, peraltro, chiaramente legate alla «seconda funzione»: tra esse, come abbiamo visto, il semidio greco Eracle.

Il guerriero possiede anche importanti connessioni con il principio della sovranità, cioè con la prima funzione. Come sottolinea Dumézil, il re indoeuropeo viene sempre scelto tra l'*élite* dei guerrieri e deve sottostare a un rituale attraverso il quale acquisisce i simboli della altre due funzioni, insieme a quelli caratteristici della propria. Egli diventa così, necessariamente, una figura transfunzionale (o meglio, forse, parafunzionale). Tutte le cerimonie di consacrazione regale, presso tutti gli Indoeuropei, dall'India alla Britannia moderna, sottolineano con forza questo elemento.

Ma l'idea duméziliana di questa importante componente dell'ideologia indoeuropea è molto più complessa di quanto possa apparire a prima vista. Esiste, per esempio, un *Mars qui praeest paci* e ci sono le *arma Quirini* (rappresentative, dunque, della «terza funzione»). Molte delle figure femminili di guerriero (come la greca Atena, che nasce armata dalla testa di Zeus e che è tipicamente rappresentata nell'armatura di una vergine guerriera), inoltre, sono figure trifunzionali in cui sono incarnate contemporaneamente la saggezza divina, le arti domestiche e la forza militare (cfr. anche le tre Macha irlandesi e la dea induista Durgā, dalla tripla figura). Per molti versi, comunque, questi attributi legati alla fertilità sembrano essere secondari e la funzione principale di figure come Marte e Thórr (e forse anche

Atena) è certamente quella di assicurare il successo militare.

Nonostante il periodico scoppio di comportamenti antisociali e qualche occasionale presenza come divinità agrarie, per non parlare della periodica elevazione al ruolo transfunzionale di sovrano, dunque, i grandi dei indoeuropei della guerra, così come le loro controfigure eroiche (Arjuna, Achille, Sigfrido, Cú Chulainn ed altri), occupano sempre un posto fondamentale nel sistema di credenze in questione. E questo posto particolare è perfettamente parallelo a quello occupato dalla classe dei guerrieri nel mondo reale degli Indoeuropei. Anche se non sempre al vertice della piramide sociale o divina (se non quando viene elevato al rango di sovrano), il guerriero, mortale, divino o leggendario, è una figura da tenere in grande considerazione e l'ideologia a lui collegata è (e continua ad essere) forse il più caratteristico tra tutti gli elementi della visione del mondo degli Indoeuropei.

BIBLIOGRAFIA

G. Dumézil, *Aspects de la fonction guerrière chez les Indo-Européens*, Paris 1956. La trattazione fondamentale sul guerriero indoeuropeo, un contributo alla «nuova mitologia comparata». Rivisto e ampliato in *Heur et malheur du guerrier*, Paris 1969 (trad. it. *Ventura e sventura del guerriero*, Torino 1974).

G. Dumézil, *L'enjeu du jeu des dieux. Un héros*, in *Mythe et épopée*, II,1, Paris 1971. La discussione sugli aspetti «luminoso» e «tenebroso» della figura del guerriero.

D. Evans, *Agamemnon and the Indo-European Threefold Death Pattern*, in «History of Religions», 19 (1979), pp. 153-66. Una analisi del tema del guerriero indoeuropeo nell'epica greca.

K. Helm, *Mythologie auf alten und neuen Wegen*, in «Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur», 77 (1955), pp. 333-65. Una critica alla teoria duméziliana del guerriero indoeuropeo. La guerra tra gli Æsir e i Vanir rifletterebbe semplicemente la conquista della Scandinavia da parte dei Germani e non un tema indoeuropeo.

C. Scott Littleton, *Some Possible Indo-European Themes in the* Iliad, in J. Puhvel (cur.), *Mith and Law among the Indo-Europeans*, Berkeley 1970, pp. 229-46. La guerra di Troia in qualche misura riflette il tema indoeuropeo della «guerra di fondazione». Achille come «peccatore» trifunzionale.

C. Scott Littleton, *The New Comparative Mythology. An Anthropological Assessment of the Theories of Georges Dumézil*, 3ª ed. Berkeley 1982. Una sistemazione globale delle teorie di Dumézil. Comprende una dettagliata discussione dell'ideologia della «seconda funzione» (pp. 120-29).

C. Scott Littleton, *From Sword in the Earth to the Sword in the Stone. A Possible Reflection of an Alano-Sarmatian Rite of Passage in the Arthurian Tradition*, in E.C. Polomé (cur.), *Hommages to Georges Dumézil*, Washington 1982, pp. 53-68. Discute un culto iranico della spada e ipotizza che il gesto di estrarre una spada dal terreno facesse parte di un rito iniziatico del guerriero tra gli Alani-Sarmati (e forse tra gli Indoeuropei).

U. Strutynski, *Ares. A Reflex on the Indo-European War God?*, in «Arethusa», 13 (1980), pp. 217-31. Una analisi del dio greco Ares e della sua triplice canonica «colpa». Importante dal punto di vista metodologico.

U. Strutynski, *Honi Soit Qui Mal y Pense. The Warrior Sins of Sir Gawain*, in E.C. Polomé (cur.), *Hommages to Georges Dumézil*, Washington 1982, pp. 35-52. Anche Gawain commette, forse, le tre caratteristiche colpe del guerriero indoeuropeo. Dimostra la persistenza del tema nel mondo medievale.

St. Wikander, *Der arische Männerbund*, Lund 1938. Stabilisce la presenza del gruppo organizzato dei guerrieri indoeuropei lungo tutto il vasto dominio delle popolazioni che parlano indoeuropeo. Ebbe enorme influenza sulle successive teorie di Dumézil.

G. SCOTT LITTLETON

INUIT, RELIGIONE DEGLI. Gli Inuit (Eschimesi) abitano la vasta regione artica e subartica che si estende dalla Siberia alla Groenlandia orientale. Del totale di circa 105.000 Inuit, 43.000 vivono in Groenlandia. 25.000 nel Canada artico, 35.000 (più 2.000 Aleuti) in Alaska e 1.500 (più un'esigua minoranza di Aleuti) in Russia. Per definire questo gruppo etnico si è adottato principalmente il criterio linguistico. Le «lingue eschimesi» (come sono generalmente chiamate) si dividono in due rami principali: *inuit* e *yupik*. L'*inuit* è la lingua parlata nella regione compresa fra l'Alaska settentrionale e la Groenlandia, dove i numerosi dialetti formano una unità continua caratterizzata da comprensione reciproca. Le diverse varietà di *yupik* sono parlate in Siberia e nell'Alaska meridionale fino al Norton Sound.

Il termine *eschimese* sembra essere di origine *montagnais* (dialetto algonchino del Quebec) ed è stato erroneamente tradotto come «mangiatore di carne cruda». Il termine *inuit*, invece, significa semplicemente «uomini». Con questo nome si autodesignano le popolazioni del Canada e, in gran parte, quelle della Groenlandia (dove la definizione più comune è *Kalaallit*). *Yupik* significa «uomo vero», così come *Inupiat* (termine usato nell'Alaska settentrionale) significa «uomini veri». *Inuit*, comunque, è il termine comune che è stato scelto per indicare collettivamente le diverse popolazioni dalla Inuit Circumpolar Conference, una organizzazione fondata nel 1977 e che riunisce rappresentanti provenienti dalla Groenlandia, dal Canada e dall'Alaska.

Tradizionalmente gli Inuit si suddividono in gruppi su base geografica. Gli appartenenti a ciascun gruppo, o banda (*band*), erano collegati tra loro dalla consanguineità, ma non avevano un capo formalmente riconosciuto. L'unità sociale fondamentale era la famiglia nu-

cleare, ma la famiglia estesa spesso coabitava e cooperava collettivamente nel lavoro. Molto diffuse erano anche le relazioni diadiche di reciprocità, come lo scambio delle mogli e il cosiddetto «matrimonio per burla» (*joking relationship*).

Oggi la maggior parte degli Inuit vive nelle regioni artiche, a nord della linea degli alberi e dell'isoterma di luglio di 10°C. Gli Inuit erano cacciatori che si adeguavano alla disponibilità stagionale dei diversi mammiferi, volatili e pesci. Caratteristica era la caccia con gli arpioni ai mammiferi di mare, ma durante l'estate la sopravvivenza di molti Inuit dipendeva anche dalla caccia sulla terraferma. Alcuni gruppi dell'Alaska settentrionale e del Canada passavano l'anno intero nell'entroterra, cacciando caribù e pescando salmoni. Nell'Alaska meridionale le valli boschive lungo i fiumi erano abitate da Inuit che facevano affidamento, per quanto riguarda la loro sussistenza, sulla grande quantità di pesce e sulle migrazioni di mammiferi marini e di uccelli.

Nella stagione invernale la maggior parte degli Inuit del Canada viveva in case di neve; altri abitavano in case di pietra e terra oppure di legno. Lampade di pietra, in cui bruciava grasso di balena, fornivano il riscaldamento, la luce e il fuoco per cucinare. Per il trasporto usavano imbarcazioni fatte di pelli animali e, ad eccezione della Groenlandia meridionale e dell'Alaska, slitte trainate da cani. I *kayak* servivano per la caccia alle foche e i grandi *umiak* aperti per la caccia alle balene. Alcuni Inuit sono ancora oggi cacciatori e pescatori, ma quasi tutte le società inuit si sono notevolmente modernizzate. L'economia di sussistenza è stata sostituita dall'economia di mercato; sono state introdotte la tecnologia e la scolarizzazione; la televisione ha un ruolo notevole, e così via. Ad eccezione di qualche piccola minoranza in Siberia, gli Inuit sono ormai tutti cristiani, ma anche gli Inuit della Siberia vanno progressivamente perdendo le loro autentiche tradizioni religiose.

Storicamente gli Inuit celebravano numerosi riti per assicurarsi una buona caccia e nelle tante piccole comunità disseminate qua e là, la cui sopravvivenza dipendeva essenzialmente dalla caccia e dalla pesca, esistevano diverse pratiche religiose locali. La vita rituale era comunque più elaborata in Alaska che in Canada e in Groenlandia. Negli insediamenti dell'Alaska vi erano una o più grandi case degli uomini (dette *qarigi* dagli Inuit di Point Barrow e *qasik* da quelli del mare di Bering) dove l'intera popolazione si raccoglieva per i festeggiamenti di tipo sociale e religioso. In Canada, invece, gli Inuit costruivano case di neve temporanee per le celebrazioni di queste feste, mentre l'esistenza di simili strutture rituali in Groenlandia non è documentata.

I rapporti tra gli uomini e gli animali. Secondo la tradizione religiosa degli Inuit orientali, ogni animale ha il suo proprio *inua* (il suo «uomo», «proprietario», «spirito») e, inoltre, la sua anima personale. Sembra che per gli Inuit occidentali, invece, l'*inua* si identificasse con l'anima. Il concetto di *inua* era collegato agli animali, agli attrezzi, ma anche a concetti e a condizioni (come il sonno). Anche i laghi, i corsi d'acqua, le montagne e le stelle avevano il proprio *inua*, ma soltanto l'*inua* della luna, quello dell'aria e quello del mare avevano un ruolo importante nella vita religiosa di queste popolazioni.

Poiché credevano che anche gli animali da loro cacciati avessero un'anima, gli Inuit trattavano le loro prede con grande rispetto. Alle foche e alle balene, una volta portate a riva, si offriva dell'acqua fresca da bere. Solamente dopo aver ricevuto questo gentile omaggio di benvenuto, in qualità di ospiti del mondo umano, le loro anime, secondo la credenza degli Inuit, ritornavano al mare e ben presto erano pronte a farsi nuovamente catturare; potevano inoltre convincere i loro simili a non opporsi alla cattura. La prima caccia stagionale a una particolare specie di foche comportava una distribuzione di carne a tutti gli abitanti dell'insediamento. Questa pratica aveva in ultima analisi lo scopo di suddividere la responsabilità dell'uccisione fra tutti i membri della comunità e di accrescere la possibilità di una buona caccia futura.

I riti degli Inuit connessi con l'orso polare fanno parte di un antichissimo cerimoniale tipico di tutte le regioni circumpolari dell'Eurasia e dell'America settentrionale. Nella Groenlandia meridionale, per esempio, la testa dell'orso ucciso veniva collocata in una casa rivolta nella direzione da dove solitamente venivano gli orsi, in modo che la sua anima potesse trovare facilmente la via del ritorno a casa. Durante i cinque giorni necessari all'anima per raggiungere la sua destinazione, vari onori erano resi all'orso: i suoi occhi e le suo froge venivano accuratamente tappati, per evitare che fosse disturbato dalla vista e dall'odore degli uomini; la sua bocca veniva ripetutamente unta con grasso di balena; vari doni, infine, gli erano presentati. [Vedi *ORSO, CERIMONIA DELL'*, vol. 2]

Di enorme importanza sociale, economica e rituale era la caccia alle balene, soprattutto per gli Inuit dell'Alaska settentrionale. In primavera si cominciava a pulire accuratamente tutta l'attrezzatura necessaria per la caccia e le donne cucivano il vestiario nuovo per gli uomini. Le balene non potevano essere affrontate prima che tutto fosse pulito e ordinato. Nei giorni precedenti la partenza per la caccia gli uomini dormivano nella casa delle feste e osservavano vari tabu relativi al cibo e alla sessualità. Anche la conclusione della stagione della caccia alle balene veniva celebrata con una grande festa, il cui scopo principale era quello di manifestare alle balene atteggiamenti vari di ospitalità.

Tabu, amuleti e canti. A differenza delle pratiche di culto rivolte alle divinità, che in realtà avevano un'importanza relativa, i tabu, gli amuleti e i canti erano invece straordinariamente importanti per gli Inuit. Quasi tutti i tabu avevano lo scopo di tenere lontani dalla cacciagione coloro che risultavano impuri a causa di un parto, delle mestruazioni oppure del contatto con la morte. In molti luoghi era importante anche la separazione fra gli animali acquatici e quelli terrestri, riflesso probabilmente delle diverse modalità della caccia a seconda dei mutamenti stagionali. L'infrazione di un tabu poteva provocare conseguenze negative per l'individuo (per esempio la perdita della sua buona fortuna nella caccia, una malattia o, persino, la morte), ma spesso si temeva che ne potesse soffrire l'intera comunità. Si credeva, peraltro, che una confessione pubblica, pronunciata sotto la guida di uno sciamano, fosse in genere sufficiente ad annullare gli effetti negativi della trasgressione di un tabu.

Gli amuleti, che dispensavano il loro potere soltanto al loro primo proprietario, erano utilizzati in primo luogo per assicurare il successo nella caccia e la buona salute e, secondariamente, per tenere lontani tutti gli influssi negativi. Di solito i genitori e i nonni comperavano da uno sciamano gli amuleti per i loro bambini. Questi oggetti erano in genere ricavati da parti di animali o di uccelli, ma potevano essere fatti con qualunque altro materiale. Erano indifferentemente cuciti sugli indumenti, collocati nelle imbarcazioni oppure appesi all'interno delle case.

Per aumentare l'effetto dell'amuleto si faceva ricorso al cibo totemico oppure a canti segreti. Le formule e i canti segreti, usati soprattutto per accrescere il successo nella caccia, servivano anche per il controllo di altre attività ed erano spesso associati ai tabu alimentari. I canti venivano ereditati all'interno delle famiglie oppure comperati. Se un canto passava da una generazione all'altra, poteva essere utilizzato da tutti i discendenti di quella famiglia, ma una volta venduto diventava inefficace per tutti i suoi precedenti proprietari.

I riti di passaggio. In molte zone del Canada e dell'Alaska le donne dovevano partorire da sole, isolate in una piccola capanna o in una tenda. Dopo il parto, per un certo periodo la donna era soggetta ai tabu del cibo e del lavoro. I neonati ricevevano di solito il nome di una persona defunta da poco. Il nome era considerato una parte essenziale e vitale dell'individuo: il defunto, in qualche modo, continuava a vivere nel bambino che portava il suo nome. Questo rapporto creava un forte legame sociale fra il neonato e tutta la parentela del defunto.

La famiglia celebrava con particolare enfasi i diversi momenti che accompagnavano lo sviluppo dei bambini, specialmente quei momenti che avevano a che fare con le attività economiche di sussistenza. Quando il fanciullo uccideva la sua prima foca, per esempio, si procedeva a una grande distribuzione di carne a tutti gli abitanti del villaggio ed egualmente una festa e una distribuzione di carne seguiva l'uccisione di ogni nuova importante specie animale.

La morte era considerata semplicemente il passaggio a una nuova esistenza. I defunti potevano abitare in due luoghi distinti, l'uno collocato nel cielo e l'altro nel mare (o nel sottosuolo). Gli Inuit della Groenlandia giudicavano più attraente il soggiorno nelle profondità del mare, perché laggiù i defunti potevano continuare a praticare con successo la caccia alle balene; nell'alto del cielo, invece, l'esistenza era estremamente monotona. La destinazione all'una o all'altra dimora nell'aldilà non dipendeva dalla condotta morale del defunto, ma soltanto dalle modalità della sua morte. Un uomo morto durante la caccia alle balene o una donna morta di parto, per esempio, erano certi di essere destinati alla dimora nelle profondità del mare. Fra gli Inuit, comunque, coesistevano concezioni sull'aldilà anche molto diverse: per quelli del Canada e dell'Alaska, per esempio, la dimora più piacevole era quella collocata nel cielo. Alcuni gruppi di Inuit, infine, avevano credenze sull'aldilà concettualmente poco sviluppate o addirittura non ne avevano affatto.

Mentre i riti funebri per i defunti erano in genere celebrati dai parenti più stretti e dai vicini, la Grande Festa dei morti, che si svolgeva in Alaska, nella zona interna tra il fiume Kuskokwim e il Kotzebue Sound, attirava spettatori anche dai villaggi vicini. Si trattava di un festeggiamento comunitario, organizzato congiuntamente da diversi gruppi, in cui lo statuto sociale degli ospiti veniva orgogliosamente esibito attraverso la quantità di cibo, di pellicce, di abiti e di attrezzi che venivano portati in dono.

La festa delle vesciche, una importante ricorrenza annuale che cadeva nel mese di dicembre, era tipica dell'Alaska e veniva celebrata in tutta la regione tra l'isola di Kodiak e Point Hope. Nel corso di questa festa le vesciche di tutte le foche uccise nell'anno precedente venivano restituite al mare: lo scopo era quello di favorire il ritorno delle loro anime in nuovi corpi e di propiziare così nuova selvaggina. Le pelli di tutti gli uccelli e degli altri piccoli animali catturati dai ragazzini venivano in questa occasione esposte nella casa delle feste; alle anime degli uomini, alle anime delle foche e a tutti i presenti erano distribuiti doni in grande quantità.

Gli sciamani. In Groenlandia e nel Canada gli sciamani (*angakkoq*) avevano un ruolo centrale nella religione. In Alaska, invece, dove era possibile a chiunque diventare sciamano in seguito a una chiamata, molti atti ri-

tuali non richiedevano l'intervento dello sciamano. Gli aspiranti sciamani imparavano dagli sciamani esperti a garantirsi l'aiuto degli spiriti e a usare le varie tecniche, come la *trance* estatica. In Groenlandia e nel Labrador l'iniziazione dell'apprendista consisteva nell'essere «divorato» da un orso polare o da un grosso cane mentre si trovava isolato e in *trance* in una landa abbandonata. Una volta rinato, era pronto a padroneggiare gli spiriti.

In Groenlandia gli sciamani usavano il tamburo per entrare in *trance*; anche le maschere, specialmente in Alaska, venivano utilizzate sia nelle relazioni di tipo religioso che in quelle di genere del tutto profano. Lo sciamano poteva convocare gli spiriti con cui era in rapporto nell'abitazione in cui doveva svolgersi la seduta sciamanica, oppure era in grado di intraprendere egli stesso un volo di tipo spirituale. Lo sciamano canadese poteva, per esempio, discendere presso l'*inua* del mare, la Donna del mare, per catturare le foche. In Alaska, invece, lo sciamano dell'isola di Nunivak si recava nei vari villaggi in cui vivevano le diverse specie di animali marini. Nella regione del Norton Sound si credeva che potesse addirittura volare fin sulla luna, allo scopo di procurare selvaggina per l'intero villaggio.

Lo sciamano era considerato il principale strumento capace di dare informazioni sulle cose sconosciute, ma chiunque poteva ottenere notizie dagli spiriti mediante una tecnica semplice detta *qilaneq*. In questo caso era sufficiente sollevare un oggetto e porre la domanda: la risposta, affermativa oppure negativa, dipendeva dal peso apparente dell'oggetto.

Gli sciamani avevano anche competenze di tipo medico. Succhiavano la parte malata dove si credeva fosse penetrato un oggetto estraneo, per esempio, oppure recuperavano l'anima che era stata in qualche modo sottratta. Piuttosto comuni erano anche figure di streghe e stregoni, che spesso erano considerate vecchie vendicative: gli sciamani avevano il compito di smascherarli. Talora uno sciamano veniva a sua volta accusato di avere approfittato dei propri poteri per recare danno a qualcuno: in questo caso egli rischiava la morte.

Le divinità. Gli Inuit del Canada e della Groenlandia credevano che l'*inua* del mare, la Donna del mare, avesse il controllo sugli animali marini e potesse nasconderli per punire gli uomini quando questi infrangevano un tabu. Franz Boas (1888) trascrisse nella forma *Sedna* il nome che veniva attribuito a questa dea dagli Inuit dell'isola di Baffin: probabilmente tale nome significa «colei che sta giù in fondo». [Vedi *SEDNA*].

Gli Inuit della parte orientale dell'isola di Baffin procedevano all'uccisione rituale di Sedna in occasione di una festa che si celebrava nel periodo delle tempeste autunnali, allo scopo di rendere di nuovo possibile la caccia delle foche. La cerimonia comprendeva, fra l'altro, uno scambio rituale delle mogli e una gara di tiro alla fune: il risultato di questa competizione forniva le previsioni del tempo per l'inverno imminente.

Mentre Sedna rappresentava il principio femminile, l'*inua* della luna, Aningaaq, rappresentava il principio maschile. Un mito delle origini racconta come egli fosse stato un tempo un uomo che aveva commesso incesto con la propria sorella, in seguito al quale la donna era diventata il sole e l'uomo la luna. Se si esclude questo riferimento, il sole non aveva alcuno spazio nella religione degli Inuit, mentre la luna era associata alla fertilità femminile. Aningaaq era ritenuto un grande cacciatore e per gli Inuit dell'Alaska la luna aveva il controllo totale sulla selvaggina. [Vedi *ANINGAAQ*].

L'aria era chiamata Sila, che significa anche «universo» e «intelletto». L'*inua* dell'aria era una figura piuttosto astratta, ma molto temuta: se le si recava offesa infrangendo un tabu, ella si vendicava causando tempeste e bufere di neve.

Il Corvo era protagonista di numerosi cicli mitici, soprattutto in Alaska, come creatore, come eroe culturale oppure come trickster, ricoprendo la funzione di tuffatore cosmogonico oppure di creatore della luce. Egli invece aveva un ruolo del tutto trascurabile nelle pratiche religiose. [Vedi *TRICKSTER*, articolo *Trickster dell'America settentrionale*, vol. 1].

Le notevoli differenze e, talvolta, le contraddizioni che si riscontrano quando si cerca di ricostruire le credenze religiose degli Inuit dipendono in primo luogo dall'enorme territorio su cui erano stanziate queste popolazioni, ma anche dalla mancanza di una vera e propria organizzazione sociale e di una lingua scritta. Comune a tutti gli Inuit, comunque, era l'importanza vitale che essi attribuivano a un rapporto stretto e rispettoso con tutti gli animali da cui dipendeva la loro sussistenza.

BIBLIOGRAFIA

Una eccellente panoramica sulla cultura degli Inuit, dalla preistoria ai tempi odierni, si può trovare in D. Damas, *Handbook of North American Indians*, V, *Arctic*, Washington/D.C. 1984. Il migliore studio sulla religione degli Inuit è Margaret Lantis, *The Religion of the Eskimos*, in V. Ferm (cur.), *Forgotten Religions*, New York 1950, pp. 311-39. Della stessa autrice cfr. *Alaskan Eskimo Ceremonialism*, New York 1947. Questo testo, molto accurato nella documentazione, si basa anzitutto su fonti letterarie, ma si avvale anche delle osservazioni sul campo effettuate dell'autrice durante il periodo di permanenza sull'isola di Nunivak. Inge Kleivan e Birgitte Sonne, *Eskimos. Greenland and Canada*, Leiden 1985 (Iconography of Religions, VIII, 2) è una breve rassegna sulla religione degli Inuit in Canada e Groenlandia, intesa come introduzione a una serie di immagini che illu-

strano la vita religiosa di queste popolazioni. Una vivida presentazione della cultura degli Inuit del mare di Bering nel XIX secolo è W.W. Fitzhugh e Susan A. Kaplan, *Inua. Spirit World of the Bering Sea Eskimo*, Washington/D.C. 1982. Questo studio affascinante dimostra l'importanza di questa entità divina in ogni aspetto dell'esistenza di questi Inuit. Interessante ricerca sulla religione di due gruppi di Inuit canadesi è J.G. Oosten, *The Theoretical Structure of the Religion of the Netsilik and Iglulik*, Meppel 1976. Per informazioni sui riti che riguardano gli animali cfr. Regitze Søby, *The Eskimo Animal Cult*, in «Folk», 11/12 (1969-1970), pp. 43-78. Sulla figura dello sciamano nella comunità degli Inuit cfr. Birgitte Sonne, *The Professional Ecstatic in His Social and Ritual Position*, in N.G. Holm (cur.), *Religious Ecstasy*, Stockholm 1982, pp. 128-50; e D. Merkur, *Becoming Half Hidden. Shamanism and Initiation among the Inuit*, Stockholm 1985.

Tra i tanti e celeberrimi volumi di Knud Rasmussen, citiamo soltanto *The Netsilik Eskimos. Social Life and Spiritual Culture*, København 1931, che presenta materiale raccolto dall'autore presso vari gruppi di Inuit che avevano avuto fino a quell'epoca scarsissimi contatti con il mondo americano ed europeo. Segnaliamo infine, sugli Inuit dell'Alaska: R.F. Spencer, *The North Alaskan Eskimo. A Study in Ecology and Society*, Washington/D.C. 1959; e Ann Fienup-Riordan, *The Nelson Island Eskimo. Social Structure and Ritual Distribution*, Anchorage 1983.

Ricca bibliografia sulla religione degli Inuit si trova in J. Fisher, *Bibliography for the Study of Eskimo Religion*, «Anthropologica», 15 (1973), pp. 231-71.

[Aggiornamenti bibliografici: Catherine L. Albanese, *Nature Religion in America. From the Algonkian Indians to the New Age*, Chicago 1990; L.-J. Dorais, *Quaqtaq. Modernity and Identity in an Inuit Community*, Toronto 1997; Dorothy Harley Eber, *When the Whalers Were Up North. Inuit Memories from the Eastern Arctic*, Kingston 1989; Antonia Mills e R. Slobodin, *Amerindian Rebirth. Reincarnation Belief among North American Indians and Inuit*, Toronto 1994; J.T. Seidelman e H. Seidelman, *The Inuit Imagination. Arctic Myth and Sculpture*, Vancouver 1993; F.J. Tester e P. Kulchyski, *Tammarniit (Mistakes). Inuit Relocation in the Eastern Arctic, 1939-63*, Vancouver 1994; B.G. Trigger e W.E. Washburn (curr.), *The Cambridge History of the Native Peoples of the Americas*, I, *North America*, New York 1996].

INGE KLEIVAN

JǪTNAR («giganti»), conosciuti anche come *troll*, *þursar* e *risar*, nella mitologia nordico-germanica rappresentano una razza sovrumana in eterna lotta con gli dei. Gli *jǫtnar* svolgono un ruolo centrale nei miti della creazione e della distruzione del mondo. La vita stessa ha avuto origine dal primigenio *jǫtunn*, Ymir, che prese vita dal ghiaccio che si scioglieva. Il mondo fu poi creato dal corpo di Ymir e alla fine esso perirà nel fuoco acceso da un altro gigante, Surtr.

Sebbene tra gli dei e gli *jǫtnar* ci sia un'ostilità implacabile, i due gruppi intrattengono anche molti rapporti. Gli dei discendono dalla gigantessa Bestla e a volte desiderano sposare le figlie degli *jǫtnar* (come nel caso di Gerðr, corteggiata da Freyr); cercano anche di ottenere beni preziosi dagli *jǫtnar* (come quando Odino si procurò l'idromele), o conoscenze importanti (come quando Odino apprese i canti magici). Il viaggio di un dio a Jǫtunheimr («terra dei giganti») costituisce il tema centrale della narrazione mitica in versi. Gli *jǫtnar* erano dunque considerati padroni di grande ricchezza e saggezza.

Nelle narrazioni in prosa, gli *jǫtnar* sono descritti come abitanti delle caverne e sono sempre collegati ai luoghi e al paesaggio. Nella vita dei giovani eroi guerrieri, trascorrere un periodo presso la caverna di uno *jǫtunn* e amare una fanciulla *jǫtunn* diventarono elementi tipici e standardizzati. Gli *jǫtnar* appaiono anche come mostri ostili e divoratori di uomini. La loro terra è descritta spesso come situata a nord, in mezzo alla neve e ai ghiacci.

Gli *jǫtnar* sono stati considerati in vari modi: come antenati e spiriti primordiali; come una generazione più antica di dei; come forze della natura selvaggia, del caos e della distruzione, o della morte e dell'infertilità; e come potenze malvagie della stagione invernale. Spesso gli studiosi hanno trascurato i forti poteri generativi degli *jǫtnar*, i molti vantaggi da loro concessi agli dei e agli uomini e la loro presenza costante – come orchi o come amici – nelle credenze e nelle tradizioni popolari.

BIBLIOGRAFIA

Pur essendo figure centrali della mitologia e delle credenze popolari norrene, gli *jǫtnar* non sono stati oggetto di molti studi. Uno studio fondamentale sui giganti delle credenze popolari e sui loro equivalenti nella mitologia nordica è C.W. von Sydow, *Jätterna i mytologi och folktro*, in «Folkminnen och folktankar», 6 (1919), pp. 52-96. Le opinioni di Sydow sono state confutate in Lotte Motz, *Giants in Folklore and Mythology. A New Approach*, in «Folklore», 93 (1982), pp. 70-84. Hilda R. Ellis Davidson, *Fostering by Giants in Old Norse Sagas*, in «Medium Aevum», 10 (1941), pp. 70-85, sottolinea le qualità positive ed educative dei giganti. Ancora attuale è la descrizione dei giganti germanici dell'Occidente e del Nord che si trova in J. Grimm, *Deutsche Mythologie*, Göttingen 1835, 4ª ed. Berlin 1875-1878.

[Aggiornamenti bibliografici: Margaret Clunies Ross, *Prolonged Echoes. Old Norse Myths in Medieval Northern Society*, I, *The Myths*, Odense 1994, utilizza un approccio sociologico. John Lindow, *Scandinavian Mythology. An Annotated Bibliography*, New York 1988, offre una panoramica degli studi accademici].

LOTTE MOTZ

KHANTY E MANSI, RELIGIONE DEI. Le lingue dei Khanty (Ostiachi) e dei Mansi (Voguli) costituiscono, insieme all'ungherese, il ramo ugrico della famiglia linguistica ugro-finnica (detta anche, in ultima analisi, ugro-uralica). Nel corso del I millennio a.C. gli antenati

degli Ugri dell'Ob migrarono dalle regioni della Siberia sudoccidentale, occupate da steppe boschive, verso settentrione, lungo il fiume Ob, assimilando durante questo percorso le popolazioni autoctone e perdendo simultaneamente la loro cultura dell'Età del ferro e le loro tradizioni legate all'uso del cavallo. Gli Ugri dell'Ob (i Khanty e i Mansi) conobbero perciò una seconda età primitiva, diventando una popolazione subartica dedita alla pesca, alla caccia e all'allevamento delle renne. Tra il XII e il XVI secolo si suddivisero in comunità semitribali strutturate in forma di clan, un sistema sociale che infine si disintegrò a causa della colonizzazione russa del XVI secolo. La Chiesa ortodossa incominciò la conversione degli Ugri dell'Ob nel XVIII secolo, ma il carattere di questa conversione fu soltanto formale, tanto che non esercitò alcuna influenza sulla religione tradizionale.

I Mansi sono 7.700 e i Khanty 21.000; di questi rispettivamente il 49% e il 68% parlano ancora la loro lingua nativa. I grandi gruppi identificati su base etnologica corrispondono ai raggruppamenti dialettali e così, per esempio, la cultura e la lingua degli altri gruppi sono abbastanza differenti da giustificare la loro classificazione come popoli distinti. Invece i Khanty e i Mansi, inclusi nello stesso sottogruppo etnico, differiscono gli uni dagli altri soltanto per la lingua e per la coscienza della loro identità. Questi sottogruppi etnici (che corrispondono ai dialetti) vengono classificati sulla base dei diversi bacini fluviali. La religione dei Khanty e quella dei Mansi, in realtà, sono identiche: i medesimi esseri soprannaturali sono venerati all'interno dello stesso grande gruppo etnico, a prescindere dal territorio occupato dalla popolazione di riferimento. Nello stesso modo anche le tradizioni folcloriche dei Khanty e dei Mansi sono perfettamente omogenee e si reggono su basi praticamente identiche. Le principali divinità della natura sono conosciute presso tutti i gruppi e i più importanti personaggi della mitologia sono riconducibili alla regione nordoccidentale, anche se compaiono, magari sotto nomi differenti, anche nelle tradizioni di altri gruppi. Presso il grande gruppo settentrionale, per esempio, sono perfettamente conosciuti sia il Grande Spirito dei Mansi orientali, sia il Grande Spirito dei Mansi occidentali. Per converso sono completamente sconosciuti gli altri spiriti inferiori dei Khanty orientali. La religione dei Khanty della regione del Vasyugan è la più complessa, sia dal punto di vista del sistema generale, sia riguardo alla ricchezza e alla complessità del culto. La cultura degli Ugri dell'Ob rappresenta dunque, nella Siberia occidentale, una particolare e ristretta tipologia, ben caratterizzata e isolabile per alcuni tratti specifici. Il suo studio risulta particolarmente difficile a causa del già ricordato fenomeno della primitivizzazione secondaria.

Quella che segue è una descrizione del gruppo meglio documentato, quello settentrionale. Caratteristici di questa società sono un sistema tribale bipartito (con le sezioni *moś* e *por*: la prima relativamente positiva, la seconda connotata piuttosto negativamente) e il vasto insieme dei gruppi patriarcali consanguinei, le cui origini sono ricondotte agli spiriti degli antenati, concepiti simultaneamente come antropomorfi e zoomorfi. Questa descrizione, in ogni caso, riproduce inevitabilmente forme di organizzazione sociale maggiormente arcaiche rispetto a quelle attuali. Si segnala che per i termini tecnici ci si è riferiti per la lingua dei Mansi a quella parlata lungo il fiume Sosva e per la lingua dei Khanty a quella parlata nell'area di Kazim.

L'antropomorfismo è oggi dominante nella religione degli Ugri dell'Ob, ma una lontana traccia di zoomorfismo può essere individuata per molte categorie di esseri soprannaturali. Il culto degli spiriti, provenienti dagli spiriti-ombre dei defunti, si manifesta sotto numerose forme: 1) culto degli antenati in generale; 2) culto di personalità eminenti, dapprima (nel periodo delle comunità guidate da un capo, *chiefdom*) come culto degli eroi e in seguito come culto degli sciamani e di altri personaggi venerabili; e infine 3) culto di coloro che sono morti in modo straordinario. Una peculiarità dei gruppi settentrionali è l'incorporazione sia dei principali personaggi del mito che di varie figure personali appartenenti a categorie non identificate in un sistema di spiriti custodi legati a luoghi concreti e a unità sociali. Questo gruppo di spiriti, detti «spiriti custodi e guerrieri», risulta centrale nel sistema religioso e nell'attività di culto.

A seconda del tipo di culto, è possibile distinguere in modo approssimativo le seguenti categorie:

1. Esseri personali che sono oggetti di culto. Costoro impongono ai fedeli obblighi e proibizioni, feste e sacrifici; essi posseggono, inoltre, particolari canti d'invocazione e specifiche preghiere. Alla categoria generale (che può anche essere rappresentata in forma di idolo) ci si riferisce con il termine *pupigh* (mansi oppure con il termine *łungx* (khanty).
2. Esseri che sono oggetti di credenze più complesse. Le relazioni con questi esseri sono accuratamente regolate e la loro benevolenza può essere acquisita con la pratica dell'ospitalità oppure, in qualche caso, con l'offerta di sacrifici di notevole valore. Sono conosciuti anche esseri che sono oggetti di credenze di tipo più semplice. Costoro sono legati soltanto a pratiche di proibizione e di prevenzione. Alcune forme minori di magia della parola (l'incantesimo, la preghiera breve) sono rivolte egli esseri che intervengono in occasione delle celebrazioni della festa dell'orso. Altri esseri sono oggetti di credenze ma non di culto; gli esseri appartenenti alle tradizioni folcloriche, infine, non sono oggetti né di credenze né di culto.

Le concezioni dell'universo

La cosmologia degli Ugri dell'Ob era in origine verticale e tripartita: la sommità (il cielo), lo spazio intermedio (la terra) e il basso (il mondo sotterraneo). È documentata una concezione del mondo strutturato su sette livelli, ma essa non risulta sufficientemente elaborata. Nello spazio inferiore del cielo si muovono i Vecchi del vento, che hanno i nomi dei punti cardinali. Nei livelli superiori si muove in cerchio la Donna del sole, con il suo carro tirato dai cavalli, e il Vecchio della luna, con la sua slitta trainata dai cani. Questa concezione del mondo fu in seguito contaminata da un sistema orizzontale, che distingue l'alto Ob (a sud), il medio Ob e il basso Ob (a nord). La regione più produttiva è quella meridionale, da cui partono gli uccelli migratori e in cui sono collocati l'albero che sorregge il mondo e la sorgente della giovinezza. Alla foce dell'Ob, sull'oceano Artico, si stende invece la terra oscura della morte. Questa duplice e sincretistica concettualizzazione è quella oggi maggiormente diffusa.

La terra, pescata dalle profondità delle acque come un pugno di fango da due uccelli rappresentanti del mondo dei morti (una piccola e una grande pulcinella di mare), si estende sopra il mare primordiale ed è a forma di disco. Secondo altre versioni essa fu portata alla superficie da un pesce o da una creatura fantastica. Oggi prevale l'opinione che il protagonista delle storie di origine sia il figlio della mitica coppia primordiale (il dio Pelim o il Supervisore del mondo, entrambi spiriti custodi). Egli ha creato l'uomo con la collaborazione di Kuĺ, il personaggio della tradizione popolare che ricopre il ruolo di avversario del capo degli dei, ma poi ha decimato i suoi figli con una pioggia di fuoco e li ha dispersi nel mondo. Il mito racconta che prima dei Mansi e dei Khanty moderni ve ne sono stati altri: le narrazioni popolari ricordano soprattutto il periodo degli antenati e l'età eroica delle origini degli spiriti custodi.

Le principali figure della mitologia. Nel sistema cosmico verticale il livello più elevato è rappresentato dal capo degli dei con funzione positiva, il Padre del cielo superiore (mansi, Num Torem Aś; khanty, Nŭm Turem Aśi). Rappresentato dalla volta celeste, egli ha l'aspetto di un uomo anziano e si occupa dei mutamenti climatici connessi con i cambi di stagione, disinteressandosi, invece, degli uomini. Si può entrare in contatto con lui soltanto grazie alla mediazione di spiriti di alto rango, dal momento che non possiede alcuna forma di culto. [Vedi *NUM*]. Sua moglie è la Madre Terra (mansi, [Joli-]Mā Angkw); il suo avversario è il Signore degli Inferi. Il sincretismo tra la concezione verticale e quella orizzontale del cosmo, così come l'associazione dei culti a luoghi particolari, ha prodotto alcuni gruppi di personaggi in forma di triadi: in questo modo accanto al Padre del cielo sono apparsi due antenati (tra i Mansi, Kośar Tōrem e Kores Tōrem, entrambe figure della tradizione folclorica), oppure due personificazioni (tra i Khanty, Nŭm Sĭwes e Nŭm Kŭres, anch'essi personaggi del folclore). La moglie del Padre del cielo è stata facilmente inserita nella stessa categoria, con il nome di Madre del cielo. Altrove è stata identificata con la dea Kalteś, uno degli spiriti custodi. Ma anche questo principio femminile della fertilità si articola nella triade costituita dalla Donna del sud, da Kalteś e dalla Donna d'oro. Tra le rappresentazioni concrete del Signore degli Inferi ricordiamo gli spiriti custodi detti rispettivamente Signore della malattia, Vecchio della terra inferiore e *Kuĺ*, l'immaginario Signore degli spiriti maligni, corrispondente al «diavolo».

Spiriti custodi e guerrieri. Si tratta di divinità della natura collegate a unità sociali di più elevato livello (suddivisioni tribali tra loro complementari, forse anche intere tribù). La loro antichità è evidenziata dal fatto che i loro attributi conservano spesso alcune caratteristiche della cultura fondata sull'allevamento dei cavalli, tipica della regione della steppa. Il gruppo più rappresentativo è quello collegato al territorio del medio Ob, la regione dell'antico principato di Koda. I rappresentanti di questo gruppo, elencati qui sotto con le loro tipiche manifestazioni zoomorfiche, con le unità tribali associate e con i principali luoghi di culto, sono i seguenti:

1. Kalteś, detta popolarmente la Madre (mansi, Śāń; khanty, Ăngki; oca, cigno e lepre femmine e selvatiche; sezione tribale *mоś*; villaggio di Kaltisjan). Originariamente dea del cielo, Kalteś è l'unica donna cavaliere, l'unico spirito custode e guerriero femminile. Questa divinità stabilisce il numero, il sesso e la lunghezza della vita dei neonati e aiuta durante il parto. Il suo ruolo è variamente interpretato come quello di moglie, sorella oppure figlia del dio del cielo. Alcune delle sue caratteristiche sono piuttosto negative: l'infedeltà e l'ostinazione.
2. Il Supervisore del mondo (mansi, Mir Susne Xum; khanty, Mĭr Šawijti Xu; oca e gru selvatiche; sezione tribale *mоś*; villaggio di Belogorje). Viene chiamato anche Signore d'oro, Cavaliere e Uomo del fiume. Egli è il figlio più giovane del dio del cielo, la figura principale della religione degli Ugri dell'Ob, e ha la funzione di eroe mitico nella fondazione dell'ordine del mondo. Sposato a esseri che rappresentano la natura, egli eccelle nel provvedere ai bisogni degli uomini. La sua sfera di attività si sviluppa attraverso tutti e tre i livelli del mondo. Ricopre la posizione più elevata tra i suoi fratelli: controlla e protegge il mondo e gli uomini. Realizza questo suo compito volando intorno al mondo sul suo cavallo alato. In origine era probabilmente una divinità solare; in seguito mostra alcuni segni della

funzione mediatrice dello sciamano: è il principale incaricato della comunicazione con il dio del cielo.

3. Il Vecchio della città santa (mansi, Jalp-ūs Ōjka; khanty, Jem Woš Ĭki), conosciuto anche come il Vecchio con gli artigli (mansi, Konsing Ōjka; khanty, Kŭnšeng Ĭki; orso, topo; sezione tribale *por*; villaggio di Vežakar). Nella regione che rappresenta il suo principale centro di culto egli è ritenuto figlio del dio del cielo. Costituisce funzionalmente la controparte del Supervisore del mondo: in forma di topo discende sotto terra per recuperare le anime degli ammalati, sottratte dagli spiriti infernali. Ricopre il ruolo di antenato totemico della sezione tribale *por*.

Il Signore della malattia (mansi, Xuĺ Ōter; khanty, Xĭń Wurt; una grossa pulcinella di mare, villaggio di Sumutnyol) e il Vecchio della terra di sotto (khanty, Ĭł Mŭw Ĭki; piccola pulcinella di mare; Sumutnyol) sono due rappresentazioni del Signore degli Inferi. Il primo rapisce le anime; il secondo le domina e infine le mangia. Nel loro regno hanno una famiglia e una grande schiera di servitori armati, costituita dagli spiriti della malattia. Sono anche l'origine di tutti gli insetti sgradevoli e dei vermi. Alcune versioni presentano il Signore degli Inferi come il figlio del dio del cielo; in ogni caso egli risulta subordinato al dio del cielo nel sistema verticale e subordinato a Kalteś nel sistema orizzontale. Sotto il nome di Uomo del fiume costituisce anche la controparte del Supervisore del mondo.

Modelli del mondo di mezzo. Le credenze riguardanti il mondo di mezzo si fondano sopra un generico, anche se non vasto, simbolismo degli elementi naturali. La figura più significativa è la Madre fuoco, ma un culto minore è tributato anche alla Madre Terra e alla Madre acqua.

La contrapposizione tra la terra e l'acqua. Questa contrapposizione è chiaramente rappresentata dalla foresta e dalle varianti acquatiche degli spiriti della tipologia *łungx*, che hanno funzioni nettamente positive e che custodiscono le risorse naturali di un particolare territorio. Nelle aree orientali e meridionali sono documentati alcuni importanti esseri oggetti di culto, che nelle aree settentrionali sono stati messi in ombra dagli spiriti custodi locali e dal culto dei *mis*. Legato strettamente al loro culto è quello rivolto agli spiriti più individualizzati della tipologia *łungx*, associati a particolari elementi naturali (rilievi, massi, alberi, ruscelli). La loro controparte negativa è costituita dalle foreste e dai *kuł* acquatici, entità che rappresentano, invece, gli Inferi.

Nella foresta. Nel mondo animale non viene riconosciuta la superiorità di una specie rispetto alle altre singole tipologie. Accanto al culto totemico degli animali, la venerazione maggiore si rivolge ai grandi uccelli acquatici (simboli di fertilità), all'alce (per il suo riferimento al cielo) e soprattutto all'orso, associato al totem ancestrale della sezione tribale *por*, intorno al quale si è sviluppata una speciale caratteristica della cultura degli Ugri dell'Ob, il culto dell'orso, uno dei più elaborati tra quelli conosciuti.

Il culto dell'orso. La sintesi tra concezioni risalenti a diversi periodi ha conferito infine all'orso il carattere di mediatore universale. Le sue origini lo accostano al mondo superiore; il suo ambiente e le connessioni con la comunità degli uomini lo legano al mondo di mezzo; la sua anima a forma di topo lo associa agli Inferi. Figlio del dio del cielo, egli ha acquisito la conoscenza del mondo di mezzo nonostante il divieto paterno e ha concepito il desiderio di discendervi. Suo padre gli ha permesso la discesa nel mondo, ma gli ha imposto di procurarsi il cibo in maniera innocua (e insieme lo ha nominato giudice delle norme sociali e guardiano dei giuramenti). Ma l'orso viola il divieto, diventando così preda della caccia degli uomini.

L'orso ucciso è un ospite divino che, dopo la consumazione rituale della sua carne, trasporta fino al cielo i sacrifici a lui dedicati e trasmette il culto popolare celebrato in suo onore, assicurando in questo modo la sua propria rinascita e quella dell'ordine naturale. Esiste uno speciale linguaggio, pieno di regole e di tabu, legato all'orso e al suo cacciatore, le cui attività sono altamente ritualizzate.

Quella che segue è una descrizione del culto dell'orso nella sua variante più caratteristica (quella settentrionale). Dopo le cerimonie di purificazione, l'orso (il suo corpo, dopo che è stato ucciso) viene collocato sopra un altare ed è oggetto di un ricchissimo banchetto, che può durare dalle tre alle sette notti (a seconda dell'età e del sesso dell'orso) e che comprende riti di natura ospitale, educativa e di intrattenimento. Soltanto gli uomini possono partecipare a questi riti. Il copione prevede durante il giorno una prima sezione didattica in cui l'offesa costituita dall'uccisione dell'orso viene simbolicamente cancellata: vengono cantati canti epici che narrano l'origine dell'orso, la sua prima cattura da parte di un personaggio mitico, la sua funzione di giudice e infine la morte particolare dell'orso per cui si celebra la cerimonia. Segue una sezione punteggiata da interludi di danza, intesi come intrattenimento per l'orso, ma che per gli uomini hanno soprattutto una funzione didattica. Attori con maschere di corteccia di betulla si esibiscono in brevi scene con canto e pantomima. Le scene durano soltanto pochi minuti, ma possono essere centinaia. Riflettono i motivi fondamentali della natura, della società, del soprannaturale, delle categorie quotidiane e della loro interdipendenza. La loro qualità estetica spazia dal comico al sublime. Generi diversi sono rappresentati da canti e giochi che descrivono la riproduzione, lo stile di vita e la

cattura di varie specie animali, e da canti e giochi recitati da un essere mitico o da una figura di clown o buffone sacro che conduce gli spettatori nel pieno dell'azione.

Nella sezione maggiormente sacra della celebrazione vengono invocati gli spiriti custodi e guerrieri: questi sono raffigurati da attori in costume che si esibiscono in una danza che assicura il benessere della comunità. Quando infine si consuma la carne dell'orso, lo si fa con l'illusione che siano gli uccelli a banchettare. In seguito si istruisce l'orso sul percorso per ritornare in cielo. Nel frattempo il teschio dell'orso e tutti gli attrezzi utilizzati nella celebrazione vengono portati in un luogo speciale dove sono custoditi gli oggetti di culto.

La struttura sociale del mondo degli uomini e la foresta. Nella foresta vivono due tipi di esseri antropomorfi che svolgono attività quotidiane perfettamente simili a quelle che si realizzano nella comunità umana e possono anche unirsi in matrimonio con gli uomini. I *mis* sono cacciatori eccezionali: la loro benevolenza assicura agli uomini una buona caccia. I *mis* prendono come loro compagni coloro che scompaiono nella foresta senza lasciar traccia. I *mengk*, invece, sono giganti ottusi e maligni. I Mansi della regione più settentrionale associano i *mis* alla sezione tribale *moś* e i *mengk* a quella *por*. Le origini di certi spiriti custodi derivano – con la mediazione del culto dei morti – da questi esseri.

Il mondo acquatico. Mentre l'essere dominante nella foresta è l'orso, il Re dell'acqua (mansi, Wit Xōn; khanty, Jĭngk Xon, Jĭngk Wurt) è simile a uno spirito custode di altro rango. Il Re dell'acqua non è collegato a nessuna unità sociale, anche se ogni gruppo ritiene di avere dimestichezza con il suo ambiente che, in ogni caso, è il fiume da cui gli uccelli migrano (per i gruppi settentrionali la foce dell'Ob, per quelli meridionali la foce dell'Irtysh). Il Re dell'acqua possiede una famiglia e comanda sopra tutti gli spiriti acquatici e sopra numerosi altri esseri. La funzione principale del Re dell'acqua è la gestione della migrazione dei pesci; gli spiriti custodi che risiedono alle foci degli affluenti costituiscono una sorta di rete di redistribuzione.

La relazione tra la foresta e gli insediamenti umani. Il pantheon della foresta è assai più ricco del pantheon del mondo acquatico. Ciò si spiega, in parte, con il fatto che la foresta partecipa della relazione tra la foresta e gli insediamenti umani. Il luogo abitato dagli spiriti di tipo *łungx* è indicato dalla specifica localizzazione delle sedi loro consacrate; alcuni esseri di rango minore (come per esempio gli spettrali *potčak* dei Khanty orientali) hanno le loro sedi particolari nella foresta oppure vagano nei villaggi. Altre figure non hanno propriamente questa duplice localizzazione, ma risultano egualmente organizzate secondo questa relazione. Gli esempi includono la Donna di corteccia di betulla, identificata con la figura (della tradizione popolare) della donna antropofaga *por*, l'elfo chiamato Essere della piazza del villaggio, la Donna montagna di rifiuti, la Donna dei bagni, la Donna che tesse.

Il mondo degli uomini

Lo spirito custode e guerriero, che è legato a un luogo concreto, non è soltanto l'unica forma di rappresentazione della comunità, ma anche la categoria centrale di tutta l'attività di culto. Le funzioni principali dello spirito custode sono quella di difendere dagli spiriti maligni (specialmente quelli che provocano le malattie), quella di prestare soccorso in caso di pericolo e quella di assicurare buona fortuna nella caccia e nella pesca. Lo spirito custode può apparire sotto due diverse forme: in forma umana, in genere sotto le sembianze di una donna abbigliata riccamente o di un guerriero con spada e armatura, oppure in forma animale, sotto l'aspetto di quella particolare specie di animale selvatico che è tabu per la relativa unità sociale. Questi spiriti possono essere raffigurati in immagini di legno di forma umana (più raramente animale), talvolta decorate con dischi di metallo oppure interamente metalliche. Sono connessi a questa immagine l'area sacra collocata fuori del villaggio e gli oggetti ivi custoditi: l'idolo e i suoi attributi, una piccola stanza costruita su palafitte per salvaguardare le offerte, una tavola sacrificale, bastoni o alberi chiamati *tir*, e un albero sacro. Lo spirito custode si rivolge al suo gruppo parentale come ai suoi «piccoli» o ai suoi «bambini»: proiettando le relazioni familiari valide all'interno del gruppo umano, egli si rapporta agli spiriti suoi consanguinei sia come ascendente sia come discendente, secondo una relazione sia di agnazione sia di cognazione. Caratteristiche particolari del culto sono uno specifico idolo custode che funge da sciamano e alcune minute prescrizioni concernenti le cerimonie comunitarie e gli animali e gli oggetti utilizzati per il sacrificio.

Nonostante sia legato a un luogo concreto, uno spirito custode può apparire ovunque e all'invocazione di chiunque. La sua relazione con l'individuo è testimoniata dal fatto che egli sceglie un suo protetto. Ogni uomo, perciò, possiede il suo spirito custode, «signore della sua mente». Gli spiriti di rango più elevato possono scegliere chiunque come protetto; gli spiriti di rango inferiore si limitano ai membri della loro comunità. Gli Ugri dell'Ob organizzano le relazioni tra gli uomini e tra i gruppi di uomini sulla base delle relazioni esistenti tra i loro spiriti custodi. Essi riconoscono gli spiriti a seconda del villaggio in cui ha sede il loro culto.

La gerarchia degli spiriti custodi. La comunità umana associata a uno spirito custode può posizionarsi a vari livelli della gerarchia sociale: superiore (una suddivisione

tribale, un clan centrale), intermedia (una unità corrispondente a un piccolo clan o alle sue suddivisioni) oppure inferiore (gruppi locali più piccoli). Il rango di uno spirito custode è determinato dalla sua gerarchia, dal «potere» e dalle funzioni ad esso attribuite, che sono in genere direttamente proporzionali all'antichità dello spirito stesso e alla complessità del suo profilo tipologico. Gli Ugri dell'Ob distinguono tre categorie gerarchiche di spiriti. In primo luogo gli spiriti custodi appartenenti all'alto (e medio-alto) rango, qualificati come «potenti» (mansi, *ńangra*; khanty, *tarem)*. Tra questi i figli del dio del cielo costituiscono un gruppo a parte. A questo rango appartengono, oltre alle personalità mitologiche generali, il Vecchio della Sosva di mezzo, lo Spirito acquatico della Lozva, il Vecchio del villaggio di Tegi e la Signora del fiume Kazim. La categoria intermedia, che costituisce lo spazio principale del culto dell'eroe, è suddivisa secondo i termini dell'opposizione tra gruppi indigeni e gruppi immigrati. Gli spiriti custodi dei gruppi immigrati sono chiamati spiriti «delle terre acquisite». Tra gli spiriti di rango inferiore, infine, quelli di carattere locale sono a loro volta suddivisi secondo le categorie dei «Signori del villaggio» e dei «Signori della regione». Il più potente degli spiriti custodi rappresenta il capo di tutti gli dei.

Gli spiriti custodi, così come i raggruppamenti sociali associati ai loro culti, non costituiscono un sistema chiaramente strutturato. L'interpretazione del loro rango e dei loro rapporti varia da un bacino fluviale all'altro. In particolari zone, tuttavia, si possono sviluppare sottosistemi genealogici, locali o funzionali. Il fondamento dell'ordinamento genealogico risiede nell'usanza dei gruppi migranti di portare con loro una copia del loro spirito originario, oppure di dichiarare che lo spirito locale trovato nella nuova sede è il successore del loro spirito iniziale. La varietà dei culti di rango più elevato corrisponde approssimativamente alle aree dialettali. I discendenti dei più antichi spiriti custodi possono avere nomi differenti da quelli dei loro antenati e possono anche possedere forma di animale. I figli degli spiriti di medio rango sono spesso – almeno per quanto riguarda nome e forma – copie identiche gli uni degli altri. Gli spiriti chiamati Vecchio alato e Vecchio col coltello, per esempio, possono apparire, rispettivamente, sotto le sembianze di un'aquila e di una lucciola, in villaggi molto lontani tra loro. Nei sottosistemi locali gli spiriti custodi di alto rango sono sempre superiori a tutti gli altri spiriti della loro sfera di culto.

Lo sviluppo di questi spiriti custodi si è realizzato secondo due linee: moltiplicazione di vari culti della natura e mescolanze multiple di culti dei morti. Entrambe queste linee di sviluppo contengono insieme elementi zoomorfi e antropomorfi, che si riflettono nella forma duplice degli spiriti. La simbologia animale delle forze naturali è evidentemente zoomorfa e i livelli più antichi di questa simbologia (per esempio il culto degli uccelli acquatici) risalgono probabilmente al periodo ugro-finnico. L'altra componente zoomorfica è quella di origine totemica: forse il suo livello originario è quello ugrico, a cui si sarebbero sovrapposte influenze artiche e altri influssi provenienti delle religioni delle popolazioni autoctone siberiane via via assimilate. La forma più antica della componente antropomorfica, invece, è costituita da un gruppo di divinità della natura che ancora conserva nella regione meridionale, tracce di una cultura fondata sull'allevamento dei cavalli. Egualmente antropomorfi sono il culto degli antenati e quello degli eroi, da cui derivano evidentemente i tratti dominanti delle figure degli spiriti custodi. Al culto degli spiriti si è infine giustapposto il culto di coloro che sono morti in modo straordinario. Ultima componente è il culto degli spiriti proprietari di particolari luoghi naturali oppure di oggetti.

Gli spiriti custodi della famiglia. Detti anche «spiriti della casa» (mansi, *kol puping*; khanty, *xot łungx*), questi spiriti antropomorfi sono difficili da distinguere dagli spiriti custodi di rango inferiore. Diversamente da questi, però, sono concepiti come discendenti da uno spirito custode o da uno spirito a quello associato, come per esempio lo spirito di un parente defunto, oppure lo spirito proprietario di un oggetto per qualche motivo singolare (un oggetto di metallo, per esempio, trovato sotto terra). I fedeli entrano in contatto con loro attraverso il sogno, oppure grazie alle istruzioni ricevute da uno specialista del sacro. Questi spiriti proteggono e assicurano il successo nella caccia e nella pesca. L'esito positivo di quest'ultima funzione può provocare l'allargamento della cerchia dei suoi devoti; in caso di fallimento, invece, le immagini che li raffigurano possono subire maltrattamenti o anche, per punizione, essere completamente distrutte. L'immagine, i suoi attributi e le cerimonie associate agli spiriti custodi della famiglia sono di fatto repliche in miniatura di quelli collegati agli spiriti custodi e guerrieri; le tradizioni popolari legate ad essi, comunque, stanno scomparendo. Forme tipologiche simili hanno gli spiriti custodi dei singoli individui.

Gli spiriti mediatori. La documentazione relativa allo spirito personale che assiste lo sciamano – conosciuto come «spirito vivente» (mansi, *ling puping*; khanty, *łileng łungx*) o, quando funge soltanto da informatore, «spirito parlante» (mansi, *potertan puping*) – è estremamente esigua. Tipologicamente questo essere risulta simile agli spiriti personali e a quelli della famiglia e ha probabilmente la semplice funzione di messaggero nelle relazioni che intercorrono tra lo sciamano e gli spiriti custodi.

Le concezioni dell'anima. Le concezioni dell'anima sono di natura sincretistica e non sempre sono così elaborate come quelle degli Ugri dell'Ob. In origine si credeva a un'anima duplice: lo spirito-respiro (mansi, *lili*; khanty, *łił*) e lo spirito-ombra (mansi, khanty, *is*).

Lo spirito-respiro – in qualche modo un segno dell'individualità personale – ha la forma di un piccolo uccello e abita nell'aria oppure alla sommità della testa. I personaggi eroici dell'epica inviavano come messaggeri gli uccelli che vivevano in cima alle loro teste o sul loro copricapo e praticavano il taglio degli scalpi, grazie al quale potevano impossessarsi dell'anima dei loro nemici. L'anima *is*, invece, può essere considerata la variante postuma dello spirito-respiro (nell'uomo è composta da cinque parti, nella donna da tre; si reincarna nella discendenza diretta).

Lo spirito-ombra – simbolo delle funzioni vegetative ed emozionali – può avere la forma di uomo oppure di uccello. Un suo particolare tipo può lasciare il corpo durante il sonno o in caso di svenimento; può anche cadere preda degli spiriti delle diverse malattie. Dopo la morte, lo spirito-ombra rimane per qualche tempo in prossimità della casa del defunto, per poi partire verso settentrione, verso la terra dei morti. Un altro tipo di spirito-ombra ha carattere maggiormente materiale: fino alla decomposizione del corpo, egli gode di una esistenza quasi terrena nel cimitero. L'anima del sonno, infine, è una forma di anima libera, che si manifesta sotto forma di gallo cedrone: la sua distruzione porta dapprima all'insonnia a poi alle morte. In circostanze particolarmente sfavorevoli le anime-ombra si trasformano in fantasmi.

Le concezioni dell'aldilà. L'aldilà è un rovesciamento speculare del mondo reale, in cui mancano, naturalmente, i corpi celesti. L'anima vive la stessa vita, sotto la stessa forma, come il suo proprietario ha fatto sulla terra, soltanto nella direzione opposta, dalla morte alla nascita. Attraversato il momento della nascita, essa ricompare nel mondo reale sotto la forma di un insetto o di un ragno. La differenze tra i vari destini dell'anima sono poco significative: si conosce soltanto la punizione per le anime dei suicidi e la pena per certe colpe morali, che però sembra il risultato di influenze esterne.

L'anima del defunto può essere in tre diversi modi rappresentata materialmente. Per l'anima reincarnata è obbligatorio fabbricare un pupazzo di legno, con abiti di stoffa e capelli (mansi, *iterma;* khanty, *šungŏt*; letteralmente «il sofferente»; *upet akań*, «capelli di bimbo»). Nel passato questo fantoccio era talmente identificato con il morto che la vedova lo nutriva regolarmente e lo teneva accanto a sé nel suo letto. Presso alcuni gruppi questo pupazzo veniva trasmesso di generazione in generazione; presso altri gruppi era sotterrato o bruciato. Una speciale figura in legno veniva scolpita per le anime degli individui più importanti. La fabbricazione di queste figure consentiva alle anime di raggiungere lo statuto di spiriti custodi della famiglia. Anche per le anime di coloro i cui resti erano andati dispersi si fabbricava, in alcune regioni, un'immagine: essa veniva conservata in un luogo separato dopo una cerimonia di sepoltura soltanto simbolica.

I mediatori. Gli Ugri dell'Ob abitano una fascia marginale dell'area di diffusione dello sciamanismo siberiano. La figura dello sciamano, infatti, è per loro relativamente poco importante, messa in qualche modo in ombra da figure di mediatori che assolvono alle stesse funzioni, ma senza l'uso di una profonda *trance* estatica. Lo studio dello sciamanismo degli Ugri dell'Ob, inoltre, è ostacolato da una documentazione straordinariamente imprecisa.

Se è corretto riconoscere autentico sciamanismo esclusivamente nella pratica della *trance* estatica accompagnata dal suono del tamburo, presso i Khanty e i Mansi incontriamo soltanto due categorie di persone che non rientrano all'interno di questa definizione. Il primo gruppo, che potremmo definire «a interazione unidirezionale», è formato da coloro che possono trasmettere messaggi dal mondo degli uomini a quello degli spiriti, ma non sanno intendere le risposte di questi ultimi. A questa classe appartiene il guardiano dell'idolo nella sua funzione di guida della cerimonia rituale, «l'uomo che prega» e i vari cantori dell'epica, la cui attività non ha alcun effetto di guarigione. Il secondo gruppo, «a interazione biunivoca», è composto da coloro che possono ottenere informazioni dagli spiriti e che – almeno fino a un certo punto – possono provocarne l'attività. Questi mediatori agiscono nel sonno o, al massimo, in uno stato di *trance* leggera. L'unica categoria conosciuta dai Khanty orientali è quella di coloro che operano attraverso canti accompagnati da strumenti a corda, oppure in sogno o praticando l'evocazione degli spiriti degli animali della foresta. Tra i Mansi della regione settentrionale, invece, è conosciuto il *potertan pupgheng xum* («uomo-spirito che parla»), che invoca i suoi spiriti profetici attraverso uno strumento a corde.

Gli Ugri dell'Ob non distinguono l'attività degli sciamani da quella di coloro che operano da mediatori attraverso l'uso di oggetti metallici (ascia, coltello) oppure in uno stato di *trance* leggera: utilizzano le stesse parole (mansi, *pēnigh*; khanty, *śărt*; più o meno traducibili con «magia») e i loro derivati verbali (mansi, *pēnghungkwe*; khanty, *śărtti*; che valgono «praticare magia») per indicare indifferentemente l'attività degli uni e degli altri. I Mansi collocano colui «che pratica magia» senza l'uso del tamburo (mansi, *pēnghen xum*) a un livello inferiore della gerarchia sciamanica e comunque distinguono, anche terminologicamente, tra questo livello e quello dello sciamano esperto che utilizza il tamburo.

Una forma di magia nera, che induce gli spiriti ad azioni malvagie, viene praticata da «colui che lancia l'incantesimo» (mansi, *sēpan*; khanty, *šepan(eng) xu*; l'ultimo termine può essere anche riferito allo sciamano) e, tra i Mansi, dalla «persona distruttiva» (*śurkeng xum)* o «persona che conosce l'incantesimo». Questi operatori magici sono in grado di provocare una caccia

priva di prede e di causare le malattie e la morte. Nonostante qualche distinzione terminologica, non è affatto chiaro il loro rapporto con gli sciamani.

Lo sciamano. Presso gli Ugri dell'Ob lo sciamanismo costituisce apparentemente una variante meno sviluppata di quello di tipo paleo-asiatico, che prevede l'assenza del viaggio sciamanico. Eccezionale, e probabilmente frutto di influenze esterne è, presso i Khanty orientali, la presenza di una forma più elaborata che prevede il viaggio sciamanico e l'intervento di spiriti mediatori. Nessuna particolare tradizione folclorica è associata allo sciamano. Egualmente è piuttosto tardiva (associata a un tipo particolare di canto eroico) la comparsa della figura della donna sciamano, che profetizza danzando in cerchio. Nulla dimostra con sicurezza l'influsso di popolazioni vicine sullo sciamanismo degli Ugri dell'Ob; nelle regioni più periferiche alcuni temi sono quelli in pratica universalmente diffusi, ma non è possibile individuare una specifica linea di trasmissione.

Lo sciamano è in grado di svolgere qualunque compito rituale, anche se egli soprattutto difende lo spirito-ombra dagli spiriti della malattia. Egli svolge inoltre un compito estremamente importante come procacciatore e interprete di informazioni, dal momento che almeno una dozzina di cause sovrannaturali differenti può essere all'origine degli eventi sfavorevoli. Tra le sue funzioni ci sono anche la profezia, il ritrovamento di oggetti perduti, la ricerca delle anime dei defunti e la conduzione dell'anima degli animali sacrificati fino al regno degli spiriti. Il numero delle capacità richieste allo sciamano varia da regione a regione. La partecipazione dello sciamano ai riti di passaggio, alla cerimonia dell'orso e ad altre cerimonie sacrificali minori non è frequente. Manca la prova che lo sciamano abbia anche il ruolo di guida delle anime. Egli acquisisce grande importanza e grande fama soprattutto nelle situazioni di pericolo che affliggono la comunità.

Gli Ugri dell'Ob non conoscono distinte categorie di sciamani. Il potere dello sciamano dipende essenzialmente dalla natura e dal numero degli spiriti che lo assistono, oppure dagli spiriti custodi che egli è in grado di influenzare. Si può distinguere tra sciamani più forti e sciamani più deboli, ma non esiste una specifica terminologia; neppure vi è una affidabile documentazione della distinzione tra sciamani «neri» e sciamani «bianchi». L'attività degli sciamani è per sua natura ambigua, perché egli può guarire l'anima di una persona ammalata fornendo in cambio l'anima di un'altra persona; egli inoltre può danneggiare, in caso di rivalità, l'esistenza del suo nemico e della sua famiglia.

Lo sciamano, come tutti gli altri mediatori, è in linea di principio a disposizione di tutti. La sua attività, anche quando è retribuita con piccole offerte o con l'ospitalità, è quasi sempre insufficiente per una sussistenza autonoma. Lo sciamano può accrescere le sue entrate soltanto se è capace di procurarsi uno spirito custode di alto rango. Possono essere sciamani sia gli uomini che le donne, anche se queste ultime sono sempre di livello inferiore.

Non ci sono documenti attendibili relativamente a speciali ornamenti e indumenti dello sciamano; sembra che egli usasse soltanto un cappello e una fascia per coprire il capo. La forma più antica del tamburo è quella ovale, con un supporto che funge sia da decorazione che da cassa armonica e un manico a forma di Y che talvolta è abbellito con la rappresentazione del volto di uno spirito. La pelle è priva di decorazioni e molto variabile è la posizione dei pendagli metallici. Il tamburo viene talora sostituito da uno strumento a corde. Come sostanza allucinogena viene usato in genere il fungo *Amanita muscaria*.

Non si diventa sciamani per propria scelta: la selezione e il reclutamento di un apprendista vengono di solito attribuiti alla volontà del capo degli dei, oppure del Supervisore del mondo. Vengono apprezzati un comportamento originale, una speciale sensibilità e l'inclinazione per la musica; in qualche caso sono documentati, ma mai assolutamente necessari, il possesso di speciali tratti somatici, qualche malattia e l'ereditarietà. Il candidato sciamano acquisisce le sue conoscenze senza bisogno di una iniziazione, semplicemente facendo da assistente a uno sciamano anziano: così assume gradualmente il suo ruolo.

La seduta sciamanica si svolge in un locale immerso nel buio in cui lo sciamano comunica – con il canto accompagnato dal tamburo e poi con una danza in cerchio – con lo spirito custode appropriato per l'occasione. Vari oggetti metallici (e alcune frecce) sono accuratamente disposti allo scopo di annunciare, col loro tintinnio, l'arrivo degli spiriti attraverso il tetto. Quando il contatto è stabilito, lo sciamano è investito da una folata calda. Poi si sviluppa un lungo e acceso dialogo che tocca i seguenti argomenti: 1) indagine sulla causa del problema; 2) invocazione dello spirito responsabile o presa di contatto con quello attraverso uno spirito assistente; 3) individuazione della causa del problema e del sacrificio necessario per rimuoverla; 4) acquisizione della benevolenza degli spiriti. Lo sciamano si limita, in realtà, a dare il via agli eventi, dal momento che le varie azioni (il viaggio, la guarigione dell'anima dell'ammalato) sono condotte dagli spiriti, i quali peraltro possono talora opporsi, tormentando lo sciamano. Alla fine dello stato di *trance* lo sciamano annuncia il risultato e in qualche caso prende parte all'offerta di un sacrificio animale.

Altre attività rituali

Assai diffuse in tutta la regione sono le restrizioni riguardanti la pratica religiosa delle donne, considerate in genere impure. Se investito da uno speciale significa-

to o carattere religioso, un oggetto, un essere vivente (specialmente un cavallo), un luogo oppure una cerimonia prevede una lunga lista di proibizioni per le donne. Non è loro permesso visitare i luoghi sacri agli spiriti custodi né, durante la cerimonia dell'orso, possono partecipare agli intermezzi di danza. Le usanze tradizionali connesse alla nascita e alla morte sono affidate alle donne anziane. Le donne talvolta possiedono un loro particolare luogo sacro, separato anche se collocato nei pressi del villaggio, in cui celebrano uno speciale culto dedicato a Kalteś. Quelle che, dopo la morte dei genitori, si assumono la cura degli idoli di famiglia sono tenute in grande stima presso gli uomini.

Nel culto degli spiriti custodi esistono probabilmente significative differenze nel cerimoniale in relazione alle suddivisioni tribali (specialmente nel culto dell'orso) e ai gruppi consanguinei. Durante le cerimonie comunitarie i titolari del culto svolgono un ruolo attivo, mentre i nuovi arrivati e gli ospiti ricoprono un ruolo relativamente passivo.

Le periodiche feste comunitarie sono straordinariamente importanti per il rafforzamento delle relazioni sociali. La festa più celebre e più frequentata è la cerimonia organizzata dalla sezione tribale *por* nel villaggio di Vežakar. Viene celebrata ogni sette anni, dura tre mesi e segue più o meno fedelmente il programma della celebrazione dell'orso. Intervengono all'evento circa cento partecipanti, provenienti soprattutto dalle regioni nordiche. Talvolta si organizzano visite periodiche agli spiriti custodi, durante le quali i fedeli tributano sacrifici comunitari. Periodicamente anche i vari gruppi formati intorno a legami matrimoniali si invitano a vicenda per celebrare insieme feste che talora prevedono competizioni rituali, pratiche profetiche, canti epici (per intrattenere gli spiriti), rappresentazioni teatrali e divertimenti vari. I pellegrinaggi obbligatori alle sedi di spiriti custodi di alto rango danno spesso luogo a relazioni più profonde e più estese, così come accade in occasione delle raccolte di fondi per mantenere il culto di questi spiriti.

Le cerimonie sacrificali. Ci sono due tipi di sacrifici. 1) Durante i sacrifici senza spargimento di sangue (mansi, *pūri*; khanty, *por*) gli spiriti assorbono il vapore (la «forza») del cibo e delle bevande alcoliche che sono state disposte per loro; solo in un secondo tempo gli uomini si nutrono di questi cibi. 2) Nei sacrifici che prevedono spargimento di sangue (mansi, khanty, *jir*) gli spiriti ricevono una porzione delle varie parti (il sangue, certi organi, la testa, tutta la pelle) del corpo dell'animale ucciso: queste parti contengono la sua anima e così gli spiriti prendono possesso del suo spirito-ombra. Il sacrificio animale più prezioso è quello del cavallo, che nell'intera regione, a prescindere dalla sopravvivenza di una cultura incentrata su questo animale, viene sacrificato alle personalità mitologiche di più alto rango (specialmente al Supervisore del mondo). Spesso vengono anche sacrificati le renne (nel settentrione), i bovini provvisti di corna e gli uccelli adulti (nelle regioni più meridionali). Gli spiriti di rango più elevato preferiscono animali dal manto chiaro, mentre quelli di rango inferiore accettano anche quelli di colore scuro. In un tipico sacrificio della zona settentrionale l'animale viene strangolato o decapitato con il dorso di un'ascia, mentre gli spiriti vengono invocati con alte grida. L'animale viene poi colpito al cuore con un coltello e il suo sangue viene lasciato scorrere. Il sangue e le interiora sono consumati crudi sul posto, mentre per la carne ci sono regole diverse per la cottura e la distribuzione. Possono essere sacrificati, oltre agli animali, anche pellicce, stoffe e monete; l'argento, tra tutti i metalli, è considerato quello di maggiore valore.

I sacrifici periodici possono essere di due tipi, annuali oppure di lungo periodo (ogni tre o sette anni). I sacrifici comuni obbligatori sono collegati alle diverse attività economiche stagionali: all'inizio della primavera e all'inizio dell'autunno si celebrano sacrifici per assicurare il buon esito rispettivamente della pesca e della caccia, mentre alla fine delle due stagioni si celebrano grandi sacrifici di ringraziamento. L'autunno è comunque il periodo più propizio per i sacrifici animali. Gli sciamani prendono parte ai grandi sacrifici comunitari e talora, in uno stato di leggera *trance* estatica, si esibiscono in danze con la spada, ricordando le antiche gesta eroiche di certi spiriti custodi.

Si segnala, ad ogni modo, che la rappresentazione degli spiriti sotto forma di idoli non ha presso gli Ugri dell'Ob alcun collegamento con il feticismo e non risulta perciò per nulla obbligatoria. Si tratta semplicemente di una rappresentazione esteriore che funge eventualmente da abitazione dello spirito: per questo, se è necessario, l'immagine può essere facilmente sostituita da una nuova rappresentazione.

Influssi esterni. I più arcaici (ma non i più antichi) influssi esterni sono quelli relativi agli elementi culturali assimilati dalle popolazioni subartiche. Questi elementi appaiono evidenti nelle pratiche magiche intese a favorire la produzione, in certi tratti di totemismo e nel culto dell'orso. Se accettiamo l'ipotesi che la sezione tribale *por* sia connessa con qualche sconosciuto popolo subartico, il numero di siffatti elementi cresce sensibilmente. Popolazioni di lingua iranica e turca influenzarono poi gli antenati degli Ugri dell'Ob in alcune fasi dal periodo ugro-finnico (IV millennio a.C.) e lungo il periodo ugrico (sino circa al 500 a.C.). Queste popolazioni svolsero un ruolo assai importante nello sviluppo di una cultura omogenea presso gli Ugri dell'Ob. Tracce evidenti di una cultura della steppa si conservano nel ruolo dominante del cavallo come animale sacrificale,

negli attributi divini, nella rappresentazione dei personaggi mitologici di rango più elevato, che sono vestiti con ampi abiti e con maniche larghe, e infine nella simbologia delle immagini collocate sui pali per legare i cavalli. In epoca più recente il contatto con i Turchi introdusse alcuni elementi dell'Islam (dai Tartari siberiani), come l'uso del libro del destino e alcune concezioni particolari sugli Inferi. Moltissimi termini religiosi, specialmente quelli legati alle concezioni dell'anima e alla dea della fertilità, sono stati attinti dai Komi (Ziriani), probabilmente quando essi si trasferirono in Siberia per sfuggire alla conversione forzata al Cristianesimo per opera di Stefano di Perm (XIV secolo).

I primi tentativi di conversione operati dalla Chiesa ortodossa procedettero alla distruzione degli idoli. Questa violenza provocò una maggiore sollecitudine verso gli oggetti di culto e una più netta dissociazione degli spiriti dalle loro rappresentazioni. Nel giro di un secolo fu sviluppata una fitta rete di villaggi nati intorno alle chiese, cancellando in questo modo, ove possibile, gli antichi centri di culto degli spiriti custodi. Il clero ortodosso utilizzò egualmente il criterio dell'identificazione delle principali personalità delle due religioni. Si realizzarono così, assai rapidamente, forme di corrispondenza tra il dio del cielo e Dio Padre, tra Kalteś e la Vergine Maria, tra il Supervisore del mondo e Gesù, tra Pelim e San Nicola. Gli Ugri dell'Ob accolsero la nuova religione nei termini delle loro categorie. La chiesa diventò così l'abitazione dell'idolo del nuovo dio dei Russi, l'icona divenne l'idolo stesso (a cui un tempo venivano sacrificati gli animali), la croce appesa al collo un amuleto per difendersi dagli esseri maligni della foresta, e così via. La concezione del mondo cristiana portò quasi esclusivamente a una maggiore importanza attribuita al dio del cielo. Altre minori modificazioni procedettero di pari passo con la russificazione, specialmente per i gruppi del meridione. La diffusione della civiltà moderna e dell'ateismo ha provocato tra i giovani ugri dell'Ob un notevole disinteresse per i temi religiosi e una certa trascuratezza per la loro tradizione religiosa.

[Vedi anche *UGRO-FINNI, RELIGIONI DEGLI*; *SCIAMANISMO IN SIBERIA E IN ASIA CENTRALE*; e *ORSO, CERIMONIA DELL'*, vol. 2].

BIBLIOGRAFIA

Raccolte di materiali folclorici

I.I. Avdeev, *Pesni naroda mansi*, Omsk 1936.
V.N. Chernestov, *Vogul'skie skazki*, Leningrad 1935.
B. Kálmán, *Mansi (vogul) népköltési gyüjtemény*, Budapest 1952.
A. Kannisto, *Wogulische Volksdichtung*, I-IV, Helsinki 1951-1963.
V.M. Kulemzin e N.V. Lukina, *Legendy i skazki khantov*, Tomsk 1973.
B. Munkácsi, *Vogul népkölési gyüjtemény*, I-IV, Budapest 1892-1921.
J. Pápay, *Osztják népköltési gyüjtemény*, Budapest-Leipzig 1905.
S. Patkanov, *Die Irtyschostjaken und ihre Volkspoesie*, 2ª ed. Sankt Peterburg 1900.
A. Reguly e J. Pápay, *Osztják hősénekek*, Budapest 1944.
A. Reguly e J. Pápay, *Osztják (changi) hősénekek*, Budapest 1951.
W. Steinitz, *Ostjakische Volksdichtung und Erzählungen*, I, Budapest 1975.
W. Steinitz, *Beiträge zur Sprachwissenschaft und Ethnologie*, 4ª ed. Budapest 1980.
Edith Vértes, *K. F. Karjalainens südostjakische Textsammlungen*. I, Helsinki 1975.

Fonti secondarie

V.N. Chernestov, *Fratrial'noe ustroistvo obsko-ugorskogo obshchestva*, in «Sovetskaia etnografiia», 2 (1939), pp. 20-42.
V.N. Chesternov, *K istorii rodovogo stroia u obskikh ugrov*, in «Sovetskaia etnografiia», 6-7 (1947), pp. 159-83.
V.N. Chernestov, *Concepts of the Soul among the Ob-Ugrians*, in H.N. Michael (cur.), *Studies in Siberian Shamanism*, Toronto 1963.
N.L. Gondatti, *Sledy iazychestva u inorodstev Zapadnoi Sibili*. Moskva 1888.
M. Hoppál, *Folk Beliefs and Shamanism among the Uralic Peoples*, in P. Hajdú (cur.), *Ancient Cultures of the Uralic Peoples*. Budapest 1976, pp. 215-42.
K.F. Karjalainen, *Die Religion der Jugra-Völker*, I-III, Helsinki 1921-1927.
V.M. Kulemzin, *Shamanstvo vas"iugansko-vakhovskikh khantov*. in N.V. Lukina (cur.), *Iz istorii shamanstva*, Tomsk 1976, pp. 3-155.
Z.P. Sokolova, *Sotsial'naia organizatsiia khantov i mansov v XVII-XIX vekakh*, Moskva 1983.
V.N. Toporov, *On the Typological similarity of Mythological Structures among the Ket and Neighbouring Peoples*, in «Semiotica», 10 (1974), pp. 19-42.
V.N. Tschernejtzow, *Bärenfest bei den Ob-Ugrien*, in «Acta Ethnographica», 23 (1975), pp. 285-319.

Supporti bibliografici

N.P. Nikol'skii, *Obzor literatury po etnografii, istorii, fol'kloru i iazyku khantov i mansov*, in «Sovietskaia etnografia», 2 (1939), pp. 182-207.
G. Novitskii, *Kratkoe opisanie o narode ostiatskom* (1715), rist. in ungherese in «Studia Uralo-Altaica», 3 (1973).

[Aggiornamenti bibliografici: Marjorie Mandelstam Balzer, *The Tenacity of Ethnicity. A Siberian Saga in Global Perspective*. Princeton/N.J. 1999].

EVA SCHMIDT

LAIMA è una delle poche divinità femminili dei Balti che possa essere considerata la personificazione di un concetto. Essa incarna un'ampia varietà di funzioni, sia individuali che sociali: le due funzioni principali sono quelle di artefice del destino e di produttrice di fertilità. In relazione alla prima, va segnalato il collegamento etimologico tra il nome *Laima* e il sostantivo *laime*, che significa «felicità». Ma ben oltre i limiti di questa definizione, Laima comprende una vasta gamma di funzioni: in quanto dea del destino, per esempio, ella ha il potere supremo di decidere della vita degli individui e le sue scelte in questo campo non hanno motivazioni razionali, ma sono radicali e immutabili.

Nella religione dei Balti il ruolo di Laima diventava predominante nei momenti critici dell'esistenza. Il più significativo di questi era la nascita, in relazione alla quale Laima aveva un ruolo determinante, sia per la vita della madre che per quella del bambino. Proteggeva la madre nel parto già prima che iniziasse il travaglio. Il luogo per il parto era tradizionalmente il locale della sauna e la donna veniva preparata all'evento mediante un rito di purificazione, così come veniva purificata la strada che portava alla sauna, in modo che Laima potesse arrivare senza impedimenti in aiuto della madre. Poiché il parto metteva spesso a rischio la vita della madre, questa pregava Laima ancor prima che cominciasse il travaglio, per chiedere la sua assistenza e per assicurarsi che sarebbe sopravvissuta insieme al bambino. La preghiera era accompagnata da offerte alla dea (di solito in forma di fili colorati e intrecciati di lana o di lino). Il momento più significativo dal punto di vista religioso era quello che seguiva un parto giunto a buon fine, quando nella sauna veniva offerto un banchetto di ringraziamento che consisteva di torte sottili, miele e birra. Soltanto le donne sposate potevano partecipare e il posto d'onore era riservato a Laima.

Un altro momento importante nell'esistenza di ciascun individuo era il matrimonio e tradizionalmente Laima era considerata la responsabile dell'esito felice o infelice dell'unione coniugale. È facilmente comprensibile, dunque, come mai una ragazza non sposata si rivolgesse direttamente alla dea con la preghiera di avere un marito buono e capace, in modo che la sua vita potesse essere felice. In quanto artefice del futuro, soltanto Laima era ritenuta responsabile se la ragazza in seguito fosse stata infelice, se il marito si fosse rivelato un ubriacone o se fosse morto prematuramente, lasciando la giovane vedova a prendersi cura dei figli piccoli. In questi casi l'insoddisfazione della donna sfortunata nei confronti di Laima poteva trasformarsi in lite aperta: il materiale folclorico rivela che in queste circostanze la donna poteva pretendere che Laima come punizione portasse un pesante carico di pietre, oppure poteva minacciare addirittura di «affogare» la dea.

Laima decideva anche della morte delle persone. Al momento del trapasso si svolgevano due tipi di dialogo. Il primo aveva come protagonista colui che stava per morire, il quale tentava di persuadere Laima che non era ancora arrivato per lui il tempo della morte, perché aveva ancora del lavoro da completare, soprattutto la cura dei figli. Questa forma di supplica naturalmente non aveva successo. Nel secondo tipo di dialogo, invece, il morente veniva rappresentato e difeso da Dievs, il dio del cielo dei Balti, che discuteva con Laima per decidere se la morte dovesse avvenire in quel particolare mo-

mento oppure potesse essere rimandata. Laima era una divinità del destino particolarmente rigida e irremovibile, come dimostra il fatto che non poteva mai ritornare sulle proprie decisioni. Una volta deciso, il destino di ciascuno rimaneva per sempre inalterato, anche di fronte a situazioni nuove. Se un uomo era destinato a soffrire tutta la vita, Laima non poteva fare altro che piangere insieme a lui. Secondo alcuni studiosi, questa concezione fortemente fatalistica della religione dei Balti deriva dal secolare influsso su queste popolazioni da parte della Chiesa cristiana dei colonizzatori tedeschi.

Accanto a questo ruolo di artefice del futuro, Laima aveva anche il compito di promuovere la fecondità e, più in generale, il benessere. Ciò è perfettamente comprensibile se si considera la struttura fondamentale della religione dei Balti, che è la religione di una comunità agricola. L'esistenza stessa e il benessere dipendevano dalla fertilità della terra e degli animali. Come indica chiaramente il suo nome, la principale ragion d'essere di Laima era la felicità: lei sola poteva rendere felice l'agricoltore e, proprio per questa ragione, è annoverata tra gli dei della fertilità nella religione dei Balti. In questa sua funzione Laima si manifestava secondo particolari differenziazioni, con diversi attributi a seconda degli animali a cui offriva il suo aiuto: diventava per esempio Zirgu Laima («dei cavalli»), Govu Laima («delle vacche»), oppure Aitu Laima («delle pecore»). Il cavallo aveva un valore speciale nella più antica tradizione agricola e Laima era strettamente collegata all'allevamento dei cavalli. Ella favoriva anche la coltivazione delle piante, partecipando alla zappatura e muovendosi in cerchio intorno ai campi coltivati per proteggerli dagli spiriti maligni.

L'iconografia di Laima è fissata molto chiaramente nelle fonti. La dea viene rappresentata come una giovane donna bionda e bellissima, vestita con abiti simili a quelli indossati nelle occasioni di festa dalle mogli degli agricoltori più ricchi. Sul capo porta una splendida ghirlanda di fiori e sulle spalle uno scialle colorato, fissato da una o più spille d'argento. Soltanto in rare occasioni si traveste da povera donna anziana.

L'interpretazione delle caratteristiche essenziali di Laima, tuttavia, è resa difficile da alcune questioni irrisolte, tra cui quella che riguarda l'origine della sua frequente descrizione come *Laimas māte* («Madre fortuna»). L'idea di «madre», che costituisce uno dei concetti fondamentali di qualunque religione, pare facilmente collegabile, da un lato, a Laima. Ma è anche vero, d'altro lato, che per secoli i popoli baltici hanno subito l'influenza del Cristianesimo e in particolare del suo culto mariano. Si può pensare, perciò, che la descrizione di Laima come «madre» sia uno sviluppo dovuto a questa influenza.

Un altro problema riguarda una eventuale attività creatrice attribuita alla dea. Nelle fonti Laima viene descritta a volte come *laidēja* («movente principale»), dal verbo *laist* («lasciare», nel senso dinamico di «far sì che accada», sinonimo di *radīt*, «creare»). L'epiteto *laidēja* e il nome Laima sono collegati etimologicamente, derivando entrambi dalla stessa radice (*lei*): questa origine comune suggerisce che l'atto creativo sia una delle funzioni fondamentali di Laima. Nelle fonti, tuttavia, molto isolate e scarse sono le indicazioni in proposito.

BIBLIOGRAFIA

H. Biezais, *Die Hauptgöttinnen der alten Letten*, Uppsala 1955 (una monografia critica completa, con buona bibliografia).

N. Velius, *Mitines lietuvių sakmių butybes*, Vilnius 1977 (analizza i testi di alcune leggende lituane e affronta importanti questioni; una sintesi in inglese alle pp. 294-302).

[Aggiornamenti bibliografici:

Elza Kokare, *Latviešu galvenie mitoloģiskie tēli folkloras atveidē*. Rīga 1999 (sulle principali figure della mitologia lettone documentate nelle tradizioni popolari).

Janīna Kursīte, *Latviešu folklora mītu spogulī*, Rīga 1996 (sul folclore lettone nei miti).

Mītiskais folkorā, literatūrā, mākslā, Rīga 1999; A. Rudzīte (cur.). *Latviešu tautas dzīvesziņa*, II, *Daba, Debesis, Dievības*, Rīga 1990.

R. Akmentiņy et al. (curr.), *Mitoloģijas enciklopedija*, I-II, Rīga 1993-1994].

HERALDS BIEZAIS

LANDVÆTTIR in antico norreno significa letteralmente «creature della terra», gli spiriti guardiani di una regione. Il *Landnámabók* (l'islandese «libro degli insediamenti», ancora esistente nelle edizioni del XIII secolo ma basato su più antiche tradizioni) racconta di un colono del X secolo che concluse un patto con uno dei *landvættir* e che divenne in seguito un uomo opulento. Lo stesso testo cita un'antica legge secondo la quale la testa di drago posta ad ornamento sulla prua di una nave doveva essere rimossa prima che fosse avvistata terra per evitare la spaventosa uscita del *landvættir*. La *Saga di Egill* dell'inizio del XIII secolo racconta che una volta Egill eresse un palo con una testa di drago e pronunciò una formula magica intesa a risvegliare il *landvættir* per allontanare il re della terra. La *Óláfs saga helga* (la *Saga di Olaf il Santo* nella *Heimskringla* di Snorri Sturluson) riporta che una volta Harald II spedì un uomo con poteri magici per un viaggio fuori dal corpo in Islanda: l'uomo raccontò che qui le montagne e le colline erano infestate di *landvættir*, sia grandi che piccoli.

L'enfasi sui *landvættir* nelle fonti islandesi, in particolare nel *Landnámabók* può avere a che fare con la condizione dell'Islanda di terra recentemente scoperta e colonizzata dove, secondo la tradizione popolare, i «proprietari» soprannaturali della natura avevano, fino a quel momento, regnato senza essere ostacolati dagli umani. Il *Landnámabók* racconta inoltre di un uomo che venne ucciso dal *landvættir.* Nella misura in cui l'Islanda era sconosciuta e per questa ragione misteriosa, i suoi esseri soprannaturali erano minacciosi; ma come la gente colonizzò la terra rendendola propria, questi esseri diventarono sempre più amichevoli e potenzialmente servizievoli. La differenza può essere vista nei moderni discendenti scandinavi dei *landvættir*: i *nisser* e i *tomtar* vivono intorno alle fattorie e sono servizievoli se trattati con rispetto, mentre *troll* e creature simili vivono in foreste disabitate e montagne e sono sempre pericolosi.

Il folclore islandese racconta della «consacrazione» dell'isola Drangey ad opera del vescovo Guđmundr il Buono nel XIII secolo e del conseguente allontanamento dei *landvættir*, qui intesi come spiriti demoniaci e *troll*; egli lasciò loro una piccola porzione di isola da abitare. Il *landvættir* sembra perciò appartenere più all'Islanda precristiana che a quella cristiana. Il termine non è frequente nel più recente folclore; quando lo si incontra appare come nome collettivo di esseri soprannaturali.

In ogni caso, la credenza nei *landvættir* può essere perdurata anche dopo la conversione al Cristianesimo. Tale persistenza è deducibile da un divieto ad una simile credenza nella legge medievale norvegese. Sebbene non si possa veramente parlare di «culto» dei *landvættir*, attività rituali per assicurarsi la loro cooperazione e protezione (per esempio lasciando fuori del cibo per loro in aree disabitate) persistevano come parte di queste credenze. [Vedi anche *SAGA*].

BIBLIOGRAFIA

Non esiste un'ampia trattazione sui *landvættir*, sebbene la letteratura su simili creature nella recente tradizione scandinava sia vasta. La trattazione più esaustiva si trova nel capitolo intitolato *Landvættir*, in Ó. Briem, *Heiđinn sidur á Íslandi*, Reykjavík 1945, pp. 71-90.

JOHN LINDOW

LEMMINKÄINEN è uno degli eroi dell'epopea nazionale finlandese, il *Kalevala*. Elias Lönnrot, che pubblicò la sua edizione del *Kalevala* nel 1835, compose le parti riguardanti le avventure di Lemminkäinen combinando elementi provenienti dai racconti di altri cinque eroi, un processo già cominciato dai tradizionali cantori runici sulle cui canzoni la sua opera è in gran misura basata. Lemminkäinen ricoprì così diversi ruoli: Don Juan, belligerante avventuriero, sciatore, marinaio e stregone.

Il solo poema incluso nel *Kalevala* avente Lemminkäinen come suo originale eroe descrive il suo viaggio da ospite indesiderato verso un posto chiamato, di volta in volta, in modi diversi: Luotola («casa dell'arcipelago»), Pohjola («casa del Nord»), o Päivölä («casa del sole»). Nel corso di questo viaggio egli supera vari ostacoli soprannaturali: il sepolcro infuocato, le rapide, il recinto avvolto da serpenti (o un serpente gigante), e le bestie incatenate che sorvegliano il giardino. Qui il suo ospite gli serve un boccale di birra con serpenti nascosti sotto la schiuma, che egli tuttavia non beve. Dopo di che uccide il suo ospite in una battaglia di abilità magiche.

La descrizione del viaggio di Lemminkäinen mostra caratteristiche comuni all'immaginario della poesia medievale e i viaggi visionari descritti dagli sciamani artici. Essa trova inoltre stretti parallelismi nella tradizione orale dei Saami (Lapponi) e altri, che include poemi sulle battaglie di magia tra sciamani di diverse comunità.

Alcune delle trecento varianti del poema di Lemminkäinen contengono un seguito che ha attratto l'attenzione di molti studiosi di mitologia e religione. In uno di questi episodi un mandriano uccide (o in alcune versioni accoltella) Lemminkäinen con la sola arma contro cui egli non aveva preso precauzioni magiche e lo getta nell'oscuro fiume di Tuonela (il regno della morte). Come Lemminkäinen muore, sua madre nota che una spazzola inizia a sanguinare, avverando la profezia di Lemminkäinen sulla sua stessa morte. Prendendo questo come un segno che suo figlio è in pericolo, esce a cercarlo. Rastrellando il fiume ne recupera parti del corpo, ma secondo molte versioni, ciò non riesce a restituirlo alla vita.

Gli studiosi hanno notato le analogie di questa storia con l'antico mito di Osiride, così come con le sacre leggende che riguardano la morte di Cristo e Balder. Il poema presenta chiari influssi provenienti dalla *bylina* russa *Vavilo i skomorokhi*, un poema attraverso il quale si pensa che motivi del mito osiriaco furono trasportati da Bisanzio all'Europa settentrionale.

Un cantore cristiano ha riscritto il poema, aggiungendogli, tra le altre cose, un passaggio che descrive il potere di Lemminkäinen di guarire i ciechi e gli storpi. Alla fine del poema, Lemminkäinen recita una omelia sull'orrore che aspetta il malfattore nell'aldilà.

[Vedi anche *FINNI, RELIGIONI DEI*; *TUONELA*; *ILMARINEN*; *VÄINÄMÖINEN*].

BIBLIOGRAFIA

K. Krohn, *Lemminkäinens Tod «Christi» Balders Tod*, in «Finnisch-ugrische Forschungen», 5 (1905-1906), pp. 83-138. Include una traduzione in tedesco dell'ultima parte del poema.

M. Kuusi, K. Bosley e M. Branch (curr.), *Finnish Folk Poetry. Epic. An Anthology in Finish and English*, Helsinki 1977, pp. 205-23 e 538-40. Contengono tre estese varianti con traduzione e commenti in inglese.

MATTI KUUSI

LOKI è un personaggio molto importante della mitologia scandinava. La sua posizione nel pantheon dei Germani è unica: benché sia intimamente legato alle divinità non è del tutto integrato nella loro cerchia. Accompagna spesso Thórr nelle sue scorribande nella terra dei giganti, forma talora una triade con Odino e Hœnir, ma è escluso dalle attività festose e dai giochi degli Æsir. Genera alcuni dei loro peggiori nemici, per esempio Fenrisúlfr (Fenriswolf), ma anche Sleipnir, cavallo di Odino, e aiuta gli dei ad ottenere alcuni dei loro preziosi oggetti, quali il martello di Thórr e la lancia di Odino. Alla fine, è inseguito, catturato e sottomesso da parte degli Æsir a una crudele prigionia, dalla quale sarà liberato soltanto alla fine del tempo, quando guiderà gli assalti delle forze di Hel contro le divinità. Non si ha traccia di un suo ruolo nel culto e nel rituale, né di nomi di luogo o di persona che attestino una qualche devozione nei suoi confronti.

Comprensibilmente, una figura ambivalente come Loki dà adito a interpretazioni assai divergenti. Jan de Vries (1933, p. 253) lo descrive come un trickster, una lettura che si addice al suo comportamento in molti miti, nei quali svolge un ruolo ambiguo: fa del male, ma alla fine salva coloro che ha tradito. Georges Dumézil (1948, pp. 274-80) oppone Loki a Hœnir in quanto personificazioni, rispettivamente, di «intelligenza impulsiva» e «accorto ponderare» – una interpretazione che male si adatta alla caratteristica di Hœnir, che non pensa mai di sua iniziativa bensì fa da portavoce di pensieri altrui (E.C. Polomé, *Some Comments on Vǫluspá, Stanzas 17-18*, in E.C. Polomé, cur., *Old Norse Literature and Mythology*, Austin 1969, pp. 271-73). Dumézil (1948, pp. 245-54) paragona Loki anche al Nart Syrdon (responsabile dell'uccisione dell'eroe Soslan/Sosryko nelle leggende ossete) in base alla responsabilità che Snorri Sturluson assegna a Loki per l'assassinio di Baldr. Folke Ström (1956, p. 85) considera Loki una ipostasi di Odino; e in verità Loki condivide molti tratti sorprendenti con Alfǫðr, per esempio l'essere parente di giganti e il «doppio sesso» (nelle stanze 23-24 del *Lokasenna*, Odino e Loki si rinfacciano l'un l'altro «modi donneschi»; vedi L.H. Hollander, *The Poetic Edda*, 2ª ed. riv. Austin 1962, p. 95), ma il carattere da «malefico ingannatore» di Loki non corrisponde realmente al lato inquietante della personalità di Odino. Anna Brigitta Rooth (*Loki in Scandinavian Mythology*, Lund 1961) ipotizza, in base all'uso della parola *locke* per «ragno» in medio svedese e in alcuni dialetti scandinavi, una origine aracnoide della divinità, ma ciò trova solo scarso sostegno nei miti su Loki. Una debolezza basilare della maggior parte delle interpretazioni proposte (vedi Turville-Petre, 1964, pp. 144-46) è che ognuna si concentra essenzialmente su di un unico aspetto del carattere del personaggio, considerandolo l'aspetto fondamentale dal quale derivano tutti gli altri.

Se si esamina l'insieme dei dati su Loki, è chiaro che il suo ruolo nell'*Edda in versi* è molto minore rispetto alla sua preminenza nelle narrazioni mitiche di Snorri Sturluson. *Lokasenna* a parte, infatti, i componimenti poetici dell'*Edda* forniscono informazioni limitate su Loki. Egli è figlio di una gigantessa di nome Laufey (stanza 18 dello *Hymiskviða*). Tra i suoi figli vi sono il minaccioso Fenrisúlfr e Miðgarðsormr, il serpente gigante che avvolge il nostro mondo – entrambi frutto del suo rapporto con la gigantessa Angrboða (stanza 15 del *Vǫluspá hin skamma*), mentre egli stesso genera Sleipnir, il destriero a otto zampe di Odino, il cui padre è Svaðilfari, lo stallone del gigante mastro costruttore di Ásgarðr. Una intera stirpe di *troll* (antico norreno *flagð*), inoltre, viene attribuita a Loki che ne sarebbe rimasto «gravido» nel mangiare il cuore bruciato a metà di una strega (stanza 14 del *Vǫluspá hin skamma*; stanza 41 dello *Hyndluljóð*).

Nell'*Edda in versi* troviamo anche accenni a un fratello di Loki, Býleistr (stanza 40 dello *Hyndluljóð*) oppure Býleiptr (stanza 51 del *Vǫluspá*), il cui nome è stato messo in relazione con temporali e tempeste (antico norreno, *bylr*). Sua moglie, Sigyn, è un modello di amorevole devozione: quando Loki giace incatenato con gli intestini dei suoi propri figli, torturato dallo stillicidio di veleno prodotto dal serpente appeso da Skaði sopra il suo volto, essa gli siede accanto con pazienza e reggendo una ciotola raccoglie il veleno prima che piaghi il suo amato sposo (vedi l'appendice in prosa al *Lokasenna*).

Loki viene chiamato anche Loptr (stanza 41 dello *Hyndluljóð*) e Hveðrungr (stanza 55 del *Vǫluspá*) – nomi che sono stati messi rispettivamente in relazione con i termini antico norreni *lopt* («aria») e *hviða* («folata di vento»), ipotizzando, alquanto ingiustificatamente, che egli fosse in origine una divinità atmosferica (vedi J. de

Vries, *Altnordisches etymologisches Wörterbuch*, Leiden 1961, p. 366).

Dal punto di vista mitologico, il ruolo di Loki nei componimenti dell'*Edda in versi* riguarda tre temi principali. In primo luogo, nello *Þrymskviða*, l'aiuto fornito per recuperare il martello di Thórr, al quale presta servizio con fedeltà, eludendo fra l'altro ingegnosamente i sospetti del gigante riguardo allo strano comportamento della sua promessa sposa. In secondo luogo, nella stanza 37 dello *Hymiskviða*, la mutilazione di una delle capre di Thórr – azione che Snorri Sturluson (*Gylfaginning* 44) attribuisce a Þjalfi. Infine, l'episodio narrato nelle stanze 1-5 del *Reginsmál*, ossia la cattura del nano Andvari e il riscatto ottenuto da costui, riscatto che comprende l'anello stregato che tanto peso avrà nella saga dei Niflungar (tedesco, Nibelungen; vedi Snorri Sturluson, *Skáldskaparmál* 6.110-17). Qualunque cosa faccia in questo contesto, Loki la compie al leale servizio delle divinità, alle quali cede tutto quello che riceve da Andvari. Egli ha perfino l'onestà di avvertire Hreiðmarr (al quale gli dei donano l'oro come *wergild* per l'uccisione del figlio Otr) che su quell'oro c'è una maledizione che «causerà la rovina di entrambi» (cioè, Hreiðmarr e suo figlio Fáfnir; stanza 6 del *Reginsmál*).

Nella *Canzone di Fjǫlsviðr* (un testo tardo, che molti non considerano parte dell'*Edda in versi* originale), si dice che Loki abbia forgiato una spada chiamata Lævateinn (una correzione per il nome manoscritto Hęvateinn; H. Gering, *Kommentar zu den Liedern der Edda*, I, Halle 1927, p. 416), letteralmente «bacchetta della distruzione» (stanza 26).

È ovvio che nessuno di questi passaggi enfatizza la più tarda natura, eminentemente demoniaca, di Loki: l'associazione di Loki alle forze distruttive nell'*Edda in versi* si colloca dopo l'umiliazione ricevuta al banchetto di Ægir e la punizione atroce per il suo comportamento oltraggioso causa dello sconvolgimento della festosa riunione delle divinità. Dopo la liberazione egli si vendica guidando l'assalto contro la fortezza dei suoi aguzzini (stanza 51 del *Vǫluspá*). Così, nel contesto dell'*Edda in versi*, la chiave di interpretazione sembra stare nel *Lokasenna*, ma questo componimento potrebbe essere ben stato una tarda descrizione satirica medievale del mondo divino redatta sulla falsariga della *Assemblea degli dei* di Luciano di Samosata (F.R. Schröder, *Das Symposium der Lokasenna*, in «Arkiv för nordisk filologi», 67, 1952, pp. 1-29). Sembra che si possa datare il *Lokasenna* al 1200 circa, e nonostante il Loki seminatore di zizzania somigli al personaggio di Bricriu dalla Lingua Avvelenata nel ciclo dell'Ulster (Turville-Petre, 1964, p. 145), il suo sarcasmo distruttivo e irriverente è quasi inimmaginabile, come fa notare giustamente Jan de Vries (1967), in un periodo in cui la maggioranza delle divinità che prende in giro era ancora oggetto di profonda venerazione e rispettosa devozione. Il *Lokasenna* si può insomma considerare un documento che ci informa sul modo in cui Loki era percepito al principio del XIII secolo, e sotto questo aspetto è molto istruttivo. Ci parla esplicitamente, per esempio, della sua fratellanza di sangue con Odino, alla quale non accenna alcuna altra fonte (stanza 9; Gering, *op. cit.*, p. 281). Afferma che Loki era il figlio adottivo di Odino (antico norreno, *óskmǫgr*, stanza 16; Gering, *op. cit.*, p. 284), ne sottolinea il lato omosessuale (stanza 23; cfr. Turville-Petre, 1964, p. 131), e sottintende che, al momento della composizione dell'opera, Loki era già considerato *ráðbani Baldrs* («autore della morte di Baldr») in quanto si dichiara responsabile (stanza 28) del fatto che Baldr non si reca più alla dimora di Frigg. Loki si vanta anche della propria prestazione sessuale con Skaði, seguita alla partecipazione all'uccisione del padre di lei, Þjazi (stanze 50-52), nonché delle proprie relazioni adulterine con la moglie di Thórr (stanza 54). Si tratta, assieme al richiamo all'incontro con il gigante Skrymir da parte di Thórr in viaggio verso il regno di Útgarðaloki (stanze 60, 62), di brani paralleli a quelli dei racconti di Snorri Sturluson su Loki.

Il ruolo che Snorri Sturluson assegna a Loki nell'uccisione di Baldr costituisce una tradizione diversa rispetto alla parte più antica dello *Edda in versi* e rispetto alla storia narrata da Saxo Grammaticus a proposito della rivalità fra Balderus e Hotherus per Nanna (vedi E.C. Polomé, *The Indo-European Component in Germanic Religion*, in J. Puhvel, cur., *Myth and Law among the Indo-Europeans*, Berkeley 1970, pp. 63-81). Anche altri tre miti riportati da Snorri Sturluson forniscono qualche lume sulla personalità di Loki.

La storia della cattura e liberazione di Iðunn (*Skáldskaparmál* 1) mostra che Loki è pronto a tradire gli dei a qualunque costo pur di salvare la propria pelle (come ha già fatto prima, nel promettere di consegnare Thórr disarmato a Geirroðr) e che è anche capace di salvare la situazione quando viene scoperto. Può creare guai, ma alla fine, se necessario, trova un rimedio tutto suo.

Nel mito del mastro costruttore di Ásgarðr (*Gylfaginning* 42), l'azione decisa di Loki salva chiaramente il mondo degli Æsir da una vera catastrofe, in quanto la cessione del sole e della luna lo avrebbero gettato in un buio perenne e in una sterile desolazione. La sua metamorfosi comporta l'ulteriore beneficio della nascita di Sleipnir.

Anche nella storia dei capelli di Sif e dei doni per le divinità (*Skáldskaparmál* 5) la malvagità fraudolenta di Loki si trasforma infine in un beneficio. L'interessante episodio destina Loki, vittima del suo stesso gioco, a una punizione interamente meritata. La conclusione, alquanto inaspettata, dimostra l'antichità del nocciolo

della storia: lo storiografo romano Floro (primi del II secolo d.C.) riporta che i Cherusci inflissero il medesimo trattamento ai soldati romani fatti prigionieri in seguito alla sconfitta delle legioni di Varo (9 d.C.), dopo avere loro tagliato la lingua «affinché i serpenti smettessero per sempre di sibilare» (de Vries, 1957, p. 258). Altro tratto arcaico della storia è la ripartizione dei doni, che si confà al tipico schema tripartito duméziliano. Siamo a quanto pare in presenza di un motivo indoeuropeo, per il quale Dumézil ha fornito paralleli sciti e celti (*Jupiter, Mars, Quirinus*, Paris 1941, pp. 220-34 [trad. it. *Jupiter, Mars, Quirinus*, Torino 1955]); *Romans de Scythie et d'alentour*, Paris 1978, pp. 172-78. [trad. it. *Storie degli Sciti*, Milano 1980]). I dettagli della narrazione sono, tuttavia, presumibilmente frutto della fantasia di Snorri.

È difficile, insomma, evitare di desumere dai dati che Loki sia stato in origine un personaggio secondario della mitologia dei Germani, e che il suo ruolo, in seguito, si sia esteso in maniera considerevole, forse perché le sue trovate senza scrupoli lo facevano apparire un essere demoniaco vistosamente responsabile del crollo dell'eroico mondo degli Æsir. Un simile sviluppo potrebbe avere avuto luogo all'incirca durante il periodo in cui avveniva la conversione al Cristianesimo, una datazione che spiegherebbe la posizione di Loki negli scritti di Snorri Sturluson e il comportamento degradante e le affermazioni diffamatorie a lui attribuiti nel *Lokasenna*.

BIBLIOGRAFIA

G. Dumézil, *Loki*, Paris 1948.

G. Dumézil, *Gods of the Ancient Northmen*, E. Haugen (trad. e cur.), Berkeley/Cal. 1973.

E.C. Polomé, *The Indo-European Heritage in Germanic Religion. The Sovereign Gods*, in A. Bernabé et al (curr.), *Athlon. Satura Grammatica in honorem Francisci R. Adrados*, I, Madrid 1984, pp. 401-411.

Anna Brigitta Rooth, *Loki in Scandinavian Mythology*, Lund 1961.

F. Ström, *Loki. Ein mythologisches Problem*, Göteborg 1956.

E.O.G. Turville-Petre, *Myth and Religion of the North. The Religion of Ancient Scandinavia*, New York 1964 (trad. it. *Religioni e miti del Nord*, Milano 1964).

J. de Vries, *The Problem of Loki*, Helsinki 1933.

J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, II, 2ª ed. Berlin 1957.

[Aggiornamenti bibliografici:

A. Libermann, *Snorri and Saxo on Útgarðaloki, with Notes on Loki Laufeyjarson's Character, Career, and Name*, in C. Santini (cur.), *Saxo Grammaticus. Fra storiografia e letteratura*, Roma 1992, pp. 91-158, offre una riflessione sulla etimologia del nome e sul nesso fra Loki e Útgarðaloki.

J. Lindow, *Murder and Vengeance among the Gods. Baldr in Scandinavian Mythology*, Helsinki 1997, tratta la parentela fittizia fra Odino e Loki e le implicazioni narrative del mito in una società che ricorreva a cruente faide per risolvere le dispute.

J.P. Schødt, *Om Loke endnu en gang*, in «Arkiv för nordisk filologi», 96 (1981), pp. 49-86, fornisce una acuta analisi di Loki come mediatore].

EDGAR C. POLOMÉ

LÖNNROT, ELIAS (1802-1884), folclorista e filologo finlandese, compilatore dell'epopea nazionale finnica, il *Kalevala*. Lönnrot nacque a Sammatti, nella provincia di Uusimaa, Finlandia, figlio di un sarto. In un'infanzia piena di povertà, la sua istruzione fu difficile e spesso interrotta. Nel 1822 diventò uno studente dell'Università di Turku, dove si mantenne come insegnante privato. Si laureò a Turku nel 1827 con una tesi dal titolo: «Su Väinämöinen, una divinità degli antichi Finni». Dopo che l'università fu distrutta nell'incendio di Turku, Lönnrot intraprese un viaggio attraverso la Finlandia sin nella Carelia finlandese per raccogliere versioni originarie di saghe e racconti popolari. Parte del materiale che egli raccolse fu pubblicato sotto il titolo *Kantele* (L'Arpa, 1829-1831).

Nel 1828, Lönnrot riprese gli studi, questa volta in medicina, presso l'Università di Helsinki. Qui entrò in stretto contatto con un certo numero di giovani letterati pervasi di spirito nazionale. Nel 1831, venne fondata la Società Letteraria Finlandese, per promuovere lo sviluppo della cultura finnica e raccogliere e studiare le tradizioni popolari. Lönnrot ne divenne il primo segretario. Questa società finanziò numerosi viaggi di Lönnrot per raccogliere materiale folclorico. Dopo aver discusso la sua tesi dal titolo: «La medicina magica dei Finni», ottenne il titolo di dottore in medicina nel 1832 e fu assegnato come medico di zona a Kajaani, nella Finlandia settentrionale.

Lönnrot maturò l'idea di raggruppare i canti popolari della Finlandia in raccolte più grandi. Così realizzò i cicli di canti intorno ai principali eroi finlandesi che costituiscono il primo stadio dell'epopea finnica. Un viaggio durante il quale incontrò i migliori cantori popolari della Carelia produsse una ricca raccolta poi incorporata nella prima versione del *Kalevala*, il cosiddetto *Antico Kalevala* (1835-1836), che consisteva di trentasei canti per un totale di 12.078 versi. Dal considerevole e supplementare materiale di canti popolari, in parte recuperato dallo stesso Lönnrot ma per la maggior parte da altri in Carelia e Finlandia orientali, Lönnrot redasse una versione del *Kalevala* di gran lunga ampliata e rielaborata. Questa nuova versione fu pubblicata nel 1849 ed era divisa in 50 canti per un totale di 22.795 versi. È

quest'opera, il cosiddetto *Nuovo Kalevala*, ad essere considerata l'epopea finnica.

Negli anni '30, Lönnrot pubblicò alcuni libri divulgativi sull'alimentazione e la sanità e diresse alcune riviste. Redasse un'ampia raccolta di canti lirici e ballate, intitolata *Kanteletar* (Lo Spirito dell'Arpa, 1840-1841), che fu seguita da libri di proverbi (1842) e antichi indovinelli (1844). Nel 1844 gli fu concesso un congedo di cinque anni per la preparazione di un ampio dizionario finnico-svedese.

Dopo aver discusso la sua dissertazione inaugurale sulla lingua vepsa, Lönnrot fu nominato professore di lingua e letteratura finlandese all'Università di Helsinki nel 1853. In questo ruolo, accrebbe di fatto la sua importanza più come linguista pratico che come studioso teorico. Nel 1862 andò in pensione e si sistemò nel nativo comune di Sammatti, per continuare il suo lavoro. Revisionò gli inni finnici, completò il dizionario finnico-svedese (1866-1880), e pubblicò una raccolta di incantesimi finnici (1880). Il suo ultimo anno lo passò conducendo servizi religiosi nella sua comunità, curando persone gratuitamente, e partecipando attivamente a numerose iniziative caritatevoli.

Il *Kalevala* non è solo il miglior risultato di Lönnrot; ma è anche l'opera più importante della letteratura finlandese. Esso è, nel suo complesso, una compilazione di Lönnrot, basata sulle migliori e più complete varianti di circa trenta canti popolari. Lönnrot certo operò cambi e modifiche, aggiungendo versi da altre varianti e perfino da altri canti, aumentando i parallelismi, e creando versi tra loro collegati. Ebbe la tendenza a ridurre gli aspetti cristiani e leggendari, mentre rafforzò gli elementi pagani e storico-realistici. I canti non sono, tuttavia, copie della realtà ma tramandano invece un quadro immaginario dello stile di vita degli antichi Finni. Mentre il *Kalevala* in se stesso non può essere usato come materiale per studi sul folclore, i suoi eroi e le sue questioni hanno vivamente stimolato la ricerca sulla mitologia e la tradizione popolare finlandese.

Il *Kalevala* è stato definito una epopea sciamanica, poiché le sue grandi gesta sono compiute con mezzi magici, con il potere delle parole e degli incantesimi. Tutti i figli di Kaleva – Väinämöinen, Ilmarinen e Lemminkäinen – sono figure mitiche e/o sciamaniche e, come un gruppo, sono opposti alla gente del Nord, capeggiata dalla strega Louhi. La trama, creata da Lönnrot, si concentra sulle lotte per il possesso di un oggetto della fertilità, il Sampo, e sulla competizione per la Vergine del Nord.

Il *Kalevala*, secondo Martti Haavio, non fu solo «il simbolo del nazionalismo finnico, ma esso ne fu di fatto il coronamento simbolico». Il *Kalevala* diede speranza e fiducia alla gente che viveva sotto il dominio russo. Esso influenzò lo sviluppo della lingua finnica, della letteratura, e delle arti, e svolse un ruolo di spicco nell'adozione del finlandese come lingua nazionale.

BIBLIOGRAFIA

A. Anttila, *Elias Lönnrot. Elämä ja toiminta*, I-II, Helsinki 1931-1935. Una dettagliata e molto ampia indagine sul lavoro e sulla vita di Lönnrot, presentato sullo sfondo dei suoi tempi. Un lavoro eccellente.

A. Anttila, *Elias Lönnrot*, 2ª ed. Helsinki 1962. Una versione ridotta del lavoro precedente.

H. Fromm, *Elias Lönnrot als Schöpfer des finnischen Epos Kalevala*, in W. Veenker (cur.), *Volksepen der uralischen und altaischen Völker*, Wiesbaden 1968, pp. 1-12. Un'indagine sul lavoro di compilazione di Lönnrot del *Kalevala*.

M. Haavio, *Elias Lönnrot*, in D. Strömbäck (cur.), *Leading Folklorists of the North*, Oslo 1971, pp. 1-70. Uno splendido saggio su Lönnrot.

L. Honko, *The Kalevala and Myths*, in «Nordisk Institut for Folkedigtning Newsletter (Turku, Finland)», 12 (1984), pp. 1-11. Dibattito sull'interpretazione del *Kalevala* e sull'autenticità dell'epica.

F.P. Magoun, Jr., *Materials for the Study of the Kalevala*, in F.P. Magoun, Jr. (cur. e trad.), *The Kalevala, or Poems of the Kaleva District*, Cambridge/Mass. 1963, pp. 341-61. Una biografia concisa su Lönnrot e un'analisi del suo lavoro sul *Kalevala*.

[Aggiornamenti bibliografici:

W. Brown e K. Marianne, *Kalevala as Western Culture in Finland and America*, in «Finnish Americana», 7 (1986), pp. 5-12.

In italiano segnaliamo:

P.E. Pavolini (cur. e trad.), *Kalevala. Poema nazionale finnico*, Milano 1910].

FELIX J. OINAS

LUGH. È una divinità celtica equivalente a Mercurio nella descrizione che Giulio Cesare dà delle divinità galliche (*La guerra gallica* 6,17). Il teonimo è attestato dal toponimo latinizzato *Lugu-dunum* («fortezza di Lug-us»), riscontrato in una quindicina di località, e principalmente nelle attuali Lione (capoluogo della regione Rodano-Alpi), Laon (dipartimento dell'Aisne), Laudun (dipartimento del Gard), Loudun (dipartimento della Vienne), Loudon (dipartimento della Sarthe) e Leiden (Olanda). Il teonimo è attestato anche dal plurale *Lugoves* («i tre Lugus») delle iscrizioni gallo-romane di Avenches e di Bonn e dall'antroponimo *Lugu-selva* («proprietà di Lugh, colui che appartiene a Lugh») in un'iscrizione ritrovata a Périgueux. Infine, esso è ulteriormente attestato da un piccolo numero di suffissi derivativi del tipo *Lugurix* a Genouilly (dipartimento del Cher) e del tipo *Lugius* a Narbonne.

In Gran Bretagna, *Lugh* sussiste nel toponimo ibrido romano-britanno *Luguvallium*, l'antico nome di Carlisle presso il vallo di Adriano. Tutte le altre testimonianze provengono dalla letteratura celtica insulare. Il dio Lugh («lo splendente») è noto soprattutto come il principale dio del pantheon irlandese e capo dei Tuatha Dé Danann. Il testo mitologico che riporta le sue avventure è *La battaglia di Magh Tuiredh*, la cui versione più antica si trova in un manoscritto del XV secolo. Tuttavia il testo è molto arcaico e prova che Lugh era noto prima del X secolo. Lugh viene chiamato Samildánach («esperto di molteplici arti») e Lámhfhada («dal lungo braccio»). Lui solo possiede tutte le facoltà e assume tutte le funzioni degli altri dei ed è dunque, allo stesso tempo, druido, guerriero e artigiano. È lui che, grazie alla magia, assicura la vittoria degli Irlandesi sui demoni, i Fomhoire, che opprimevano l'Irlanda. Uccise suo nonno Balar («lampo») con un colpo di fionda e sconfisse Bres, figlio del fomoriano Delbaeth («forma indistinta») e di Eriu (Irlanda). Lugh è figlio di Cian («il remoto»), il quale è figlio di Dian Cécht, il medico divino. A sua volta, Lugh è il padre del grande eroe della saga dell'Ulster Cú Chulainn.

Le avventure del suo omologo gallese, Lleu Llaw Gyffes («Lleu dalla mano abile») sono narrate nei racconti medievali del *Mabinogion*, in cui tuttavia il mito risulta estremamente monotono, diluito e romanzato.

BIBLIOGRAFIA

Ch.-J. Guyonvarc'h e Françoise Le Roux, *Textes mythologiques irlandais*, I, Rennes 1980.

P. Mac Cana, *Celtic Mythology*, Feltham 1970, 2ª ed. riv. 1983.

FRANÇOISE LE ROUX e CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

MABINOGION. Con il titolo collettivo di *Mabinogion* si indicano undici racconti popolari in prosa a noi pervenuti in medio gallese. Questo pratico titolo moderno, basato su un errore dello scriba presente in un solo manoscritto medievale, può però indurre erroneamente a credere che queste storie abbiano una certa omogeneità. Attestate da due manoscritti collegati, risalenti entrambi al XIV secolo, *Il libro bianco di Rhydderch* e *Il libro rosso di Hergest*, esse sono composizioni letterarie databili dalla fine dell'XI alla metà del XIII secolo e derivano, del tutto o in parte, da narrazioni orali popolari; queste storie, dunque, testimoniano, seppur imperfettamente, l'esistenza di un nutrito corpo di materiale tradizionale (gallese, *cyfarwyddyd*), suffragato anche dalle raccolte di triadi, dagli *Englynion y Beddau* e da altre allusioni. Le fonti di queste storie sono di varia natura: mitologiche, leggendarie e popolari di carattere sovranazionale. I racconti che più chiaramente hanno stampo mitologico sono quelli noti come i «Quattro Rami» del *Mabinogion* (circa 1060-1120).

Il termine *mabinogi* è stato talvolta associato al nome del dio della gioventù, Maponos (gallese, Mabon) figlio di Matrona (gallese, Modron), la Dea madre, a suggerire il significato di «Mabonalia», ma questo termine ricorre in altre fonti medio gallesi con il significato di «infanzia» o «origini», ed è riferito alle imprese del precoce giovane eroe che ne preannunciano la futura grandezza. Un'estensione di tale significato può indicare semplicemente un racconto di eroi o, forse, di antenati.

I Quattro Rami sono costituiti da storie indipendenti collegate fra loro da riferimenti incrociati e da episodi scatenanti, ma la lunga serie di ampliamenti e di ristrutturazioni da esse subiti ha complicato la narrazione in tal misura che è difficile postulare quale potesse essere l'originario racconto eroico. Il tentativo compiuto da W. J. Gruffydd di ricreare la biografia eroica di un unico protagonista, Pryderi, si è dimostrato troppo ambizioso e si basa sopra un fraintendimento delle tipologie narrative antico irlandesi, ma la sola altra interpretazione convincente che individui una struttura originale e unificante dei Quattro Rami è quella offerta da Brinley Rees che, sulla scorta di Georges Dumézil, si basa su uno schema trifunzionale.

Il Primo Ramo contiene il racconto della nascita di Pryderi, figlio di Pwyll, signore del Dyfed (nel Galles sudoccidentale); Pwyll era noto come «il capo di Annwn» poiché aveva dimorato nell'oltretomba con la funzione di re quando questi l'aveva chiamato presso di sé affinché l'aiutasse a sconfiggere un suo nemico. Al suo ritorno, Pwyll sposa Rhiannon e da lei ha un figlio, ma il neonato scompare dalla culla. Tempo dopo, il bambino viene ritrovato a settanta miglia di distanza alla corte di un altro nobile, Teyrnon, quando viene amputato il braccio di un gigante che tentava di rubare un puledro la vigilia del Primo maggio. Ci sono molte incongruenze e lacune nella narrazione, che sembra derivare da una fusione dei motivi della moglie calunniata, della mano mostruosa e degli animali congeniti, ma probabilmente essa aveva il fine di raccontare la nascita dell'eroe ad Annwn o da genitori divini. Rhiannon è l'equivalente gallese della dea-regina *Rigantona, ed è paragonabile a Teyrnon, o *Tigernonos, il dio-re; il nome e la funzione di Rhiannon sono assai prossimi a quelli di Matrona, il cui figlio Maponos venne sottratto alla madre tre notti dopo la nascita, secondo una breve allusione del racconto dell'XI secolo *Culhwch e Olwen*. El-

la è, poi, probabilmente identificabile con Epona, rappresentata a cavallo nell'iconografia gallica, che richiama l'associazione di Rhiannon con questo animale. Sia Rhiannon che suo figlio Pryderi vengono rapiti nel Terzo Ramo e tale scomparsa si riflette nella desolazione nella quale precipita il Dyfed.

Il Terzo e il Quarto Ramo sono narrazioni complesse, entrambe ambientate nel Gwynedd, nel Galles nordoccidentale. I protagonisti del Quarto Ramo sono i membri della famiglia divina di Dôn (corrispondenti ai Tuatha Dé Danann irlandesi): Gwydion, il mago; Aranrhod, madre di Lleu (omologo dell'irlandese Lugh e del gallico Lugus) e di Dylan, il figlio dell'onda che ha la natura di un pesce; Amaethon, il divino aratore; e Gofannon (omologo dell'irlandese Goibhniu), il fabbro divino. La storia racconta di come Gwydion plasma una donna dai fiori per suo nipote Lleu, maledetto dalla madre a non avere mai nome, armi e consorte.

Il Secondo Ramo descrive il tragico risultato del matrimonio tra Branwen, figlia di *Llŷr*, e il re irlandese Matholwch, e le devastazioni provocate dall'arrivo dei fratelli di lei, Brân, re gigante di Britannia, e Manawydan, che intervengono per salvarla. Il nome *Llŷr* è forse affine all'irlandese *ler* («mare»), e i personaggi gallesi sono probabilmente ricollegabili agli irlandesi Manannán mac Lir e Bran de *Il viaggio di Bran*, sebbene il racconto gallese e quello irlandese non corrispondano perfettamente.

Le altre storie del *Mabinogion* sono più brevi e costituiscono delle narrazioni più semplici. Il *Cyfranc Lludd a Llefelys*, rinvenuto nella sua attestazione più antica come un'interpolazione nella traduzione gallese della *Historia regum Britanniae* (circa 1200) di Goffredo di Monmouth, è una triade estesa. Potrebbe trattarsi di una versione popolare di un racconto mitologico incentrato sull'eroe che protegge la Britannia dalle ondate degli invasori – esseri soprannaturali, Romani e Sassoni – oppure, secondo un'altra interpretazione, i tre episodi che costituiscono il racconto, che narrano di creature fantastiche, di draghi in lotta e di un furto di cibo, riflettono l'ideologia indoeuropea delle tre funzioni di sagacia, belligeranza e approvvigionamento. *Il sogno di Maxen* è un racconto popolare che narra del matrimonio dell'imperatore romano Magno Massimo (regnante dal 383 al 388) con una principessa britanna e della successiva fondazione della Britannia. *Culhwch e Olwen* (circa 1060) è una versione estesa dei racconti popolari *I sei che si fanno strada per il mondo* e *La figlia del gigante*, mentre *Il sogno di Rhonabwy* (XIII secolo?) è un *pastiche* di tradizioni e di temi riuniti in forma di satira sociale e di parodia di modi letterari. I tre romanzi *Geraint*, *Owain* e *Peredur* sono riconducibili ai romanzi del XII secolo del poeta francese Chrétien de Troyes, sebbene la natura di tale interdipendenza sia ancora da chiarire. Le fonti ultime, tuttavia, sono celtiche (gallesi o bretoni) e sembrano contenere esempi del mito della sovranità (che meglio appare nelle fonti irlandesi) laddove l'eroe, o re, sposa la dea titolare della sua terra, assicurandone in tal modo la fertilità. Nelle versioni a noi pervenute il significato del mito è andato ormai perduto ed è possibile percepire ben poco del suo primitivo valore.

BIBLIOGRAFIA

I racconti del *Mabinogion* sono tradotti in inglese nel volume Gw. Jones e Th. Jones (curr. e tradd.), *The Mabinogion*, London 1949, ed. riv. 1993. In P.K. Ford (cur.), *The Mabinogi and Other Medieval Welsh Tales*, Berkeley 1977 si possono trovare sette racconti del *Mabinogion* e un'analisi sulle loro possibili basi mitologiche. Per un'eccellente introduzione ai temi mitologici in generale, cfr. P. Mac Cana, *Celtic Mythology*, Feltham 1970, 2ª ed. riv. 1983, mentre Rachel Bromwich (cur. e trad.), *Trioedd Ynys Prydein. The Welsh Triads*, 3ª ed. Cardiff 1961. *Trioedd Ynys Prydein. The Triads of the Island of Britain*, Cardiff 2006, tratta molte delle figure del mito e della leggenda gallesi. I due volumi W.J. Gruffydd, *Math vab Mathonwy. An Inquiry into the Origins and Development of the Fourth Branch of the Mabinogi*, Cardiff 1928 e *Rhiannon. An Inquiry into the Origins of the First and Third Branches of the Mabinogi*, Cardiff 1953, rappresentano uno studio pionieristico della struttura dei Quattro Rami, ma sono suscettibili di qualche riserva; B. Rees, *Ceinciau'r Mabinogi*, Bangor 1975, 2ª ed. Llandysul 1999, è un interessante studio sulla scorta delle teorie di Dumézil. Per opere dedicate a più argomenti, cfr. P. Mac Cana, *The Mabinogi*, Cardiff 1977, 2ª ed. 1992, e Sioned Davies, *The Four Branches of the Mabinogi*, Llandysul 1993. Per ulteriori studi sulla tradizione narrativa dedicata a questo soggetto, si veda K. Jackson, *The International Popular Tale and Early Welsh Tradition*, Cardiff 1961; W.J. Gruffydd, *Folklore and Myth in the Mabinogion*, Cardiff 1958; J.K. Bollard, *The Role of Myth and Tradition in the Four Branches of the Mabinogi*, in «Cambridge Medieval Celtic Studies», 6 (1983), pp. 67-86; A. Welsh, *The Traditional Narrative Motif of the Four Branches of the Mabinogi*, in «Cambridge Medieval Celtic Studies», 15 (1988), pp. 51-62; Juliette Wood, *The Calumniated Wife in Medieval Welsh Literature*, in «Cambridge Medieval Celtic Studies», 10 (1985), pp. 25-38; P.K. Ford, *Prolegomena to a Reading of the Mabinogi. «Pwyll» and «Manawydan»*, in «Studia Celtica», 16/17 (1981-1982), pp. 110-25; G. Dumézil, *La quatrième branche du Mabinogi et la théologie des trois functions*, in P. Mac Cana e M. Meslin (curr.), *Rencontres de religions*, Paris 1986, pp. 25-38. Per i temi mitologici presenti nel *Cyfranc Lludd a Llefelys*, si veda Br.F. Roberts (cur.), *Cyfranc Lludd a Llefelys*, Dublin 1975, e G. Dumézil, *Triades de calamités et triades de délits à valeur trifonctionnelle chez divers peuples indo-européens*, in «Latomus», 14 (1955), pp. 173-85.

[Per una traduzione italiana del *Mabinogion*, si veda Gabriella Agrati e Maria Letizia Magini (curr. e tradd.), *Saghe e leggende celtiche*, I, *I racconti gallesi del Mabinogion*, Milano 1982].

BRINLEY F. ROBERTS

MAGIARI, RELIGIONE DEI. I Magiari, un popolo ugro-finnico, conquistarono la gran parte dell'area oggi conosciuta come Ungheria e Transilvania nel IX secolo d.C. Arrivarono nel bacino dei Carpazi attorno all'896, ma secondo alcuni ricercatori precedenti gruppi di Magiari vivevano nella zona già durante il periodo degli Avari (dal VII al IX secolo). La lingua magiara appartiene al ramo ugrico del sottogruppo ugro-finnico della famiglia linguistica uralica, ma fin dal X secolo è stata fortemente influenzata da elementi turchi, che portarono anche prestiti linguistici iranici. «Ungari» è il nome dato ai Magiari dagli Europei.

La religione delle tribù magiare conquistatrici ricevette per la prima volta interesse accademico nel 1693 nell'opera di Ferenc Otrokocsi-Foris *Origines Hungaricae*. In assenza di fonti primarie, i ricercatori cercano di ricostruire il sistema religioso magiaro facendo uso dei seguenti materiali: 1) descrizioni di autori stranieri contemporanei; 2) cronache medievali basate sulla tradizione orale; 3) ritrovamenti archeologici; 4) linguistica comparativa; e 5) presunti elementi sopravvissuti nella recente religione popolare. Gli Ungari avevano certamente familiarità con le tre religioni monoteistiche e avevano un loro avanzato sistema religioso, perché, quando furono convertiti al Cattolicesimo nell'XI secolo, mantennero le proprie designazioni per numerosi importanti concetti religiosi. *Isten* («Dio»), *Ördög* («il Diavolo»), *böjtöl* («digiunare») e *áldoz* («sacrificare») sono parole ungheresi la cui etimologia è sconosciuta.

La caratteristica principale della religione magiara era probabilmente lo sciamanismo. I ricercatori ungheresi sono più o meno d'accordo sul fatto che gli sciamani svolgevano un ruolo importante nelle credenze e nel culto dei Magiari, e alcune sopravvivenze di sciamanismo si possono ritrovare anche oggigiorno. Un termine che denotava «sciamano» era *táltos*, una parola tuttora in uso. Nel XIX secolo e all'inizio del XX secolo, i *táltos* erano persone viventi che si pensava avessero il potere soprannaturale, acquisito durante la *trance*, di scacciare la grandine e i temporali; anticamente erano anche guaritori. I *táltos* moderni sono solitamente uomini, ma in tempi più antichi si trova anche menzione del nome di donne *táltos*. Secondo una credenza più recente, si ritiene che i *táltos* nascessero con un osso supplementare, ricevessero la visita di altri *táltos* durante l'infanzia e duellassero in volo trasformandosi in tori, cavalli o ruote infuocate. (Nei racconti popolari ungheresi, il termine *táltos* solitamente si riferisce ai cavalli). Altri tratti sciamanici si possono rintracciare nell'attività dei veggenti contemporanei (evocatori dei morti), che entrano in uno stato di *trance* durante le sedute spiritiche.

Si sa poco sulla mitologia e il culto dei pagani magiari. Alcuni racconti descrivono sacrifici di cavalli, con preferenza per cavalli bianchi. I Magiari credevano in una qualche forma di vita dopo la morte, come dimostrato dalle pratiche di sepoltura precristiane; una pelle di cavallo, le ossa delle gambe e il teschio sono stati spesso ritrovati nelle tombe, assieme ad altri oggetti funerari. A volte una maschera è posta sul teschio della persona defunta. Si conosce molto poco del pantheon dei Magiari; tuttavia la frase «dio dei Magiari» ricorre spesso nei proverbi. Pare che i Magiari non producessero immagini delle loro divinità, e gli «idoli pagani» menzionati dagli autori stranieri erano principalmente pali funerari. Fonti scritte sembrano indicare l'esistenza del culto degli antenati e di una qualche forma di totemismo, perfino di totem ancestrali in forma animale e di esogamia totemica. Alcuni uccelli predatori (per esempio, il *turul*, un'aquila o un falcone mitico), erano altamente stimati e riprodotti su oggetti di metallo. Contemporanei stranieri raccontano di un culto del fuoco tra i Magiari. Arcaici concetti cosmogonici sono sopravvissuti nella religione popolare, quali l'idea che vi siano diversi mondi posizionati uno sopra l'altro e collegati da un albero. Altri elementi arcaici si possono ritrovare nell'arte popolare: nei cosiddetti canti *regő*, eseguiti a Natale, un cervo miracoloso è nominato come il simbolo del cielo invernale. Le cronache medievali sembrano concentrarsi sull'istituto della doppia regalità tra i pagani magiari (cioè vi era un re che effettivamente governava e un secondo, sacro re) e sul sacrificio rituale del capo divino. Quest'ultima era una pratica probabilmente ereditata dai Cazari, tra i quali i Magiari vissero per qualche tempo prima di stabilirsi nel bacino dei Carpazi.

Gli Ungari adottarono la religione cattolica durante il regno di Stefano I (regnante tra il 997 e il 1038). Osservazioni contemporanee testimoniano la tolleranza religiosa dei Magiari, che furono pronti a convertirsi al Cattolicesimo per esigenze politiche; si dice che l'ultimo sovrano pagano, Géza, considerasse se stesso abbastanza ricco da poter soddisfare due divinità contemporaneamente. Dopo la conversione, riti evidentemente pagani, quali il sacrificio del cavallo e la sepoltura pagana, furono proibiti, ma alcune pratiche sciamaniche continuarono a vivere nelle usanze popolari. La Chiesa sostituì il culto degli antenati con il culto dei membri canonizzati della dinastia Árpád.

Anche se alcune figure della mitologia pagana sopravvivono nelle credenze popolari, le pratiche magiche si sono mischiate al modello generale europeo (paura di essere stregato, lancio di incantesimi, legami magici, credenza nel potere del malocchio, ecc.). Chiare sopravvivenze nella tarda mitologia popolare sono il *lidérc* e le *szépasszonyok* («belle signore»). Le seconde

sono demoni malvagi femminili e il loro nome è tabu. (Gli esseri demoniaci malvagi sono solitamente indicati al plurale, «i malvagi»). Il *lidérc* è una curiosa combinazione di spirito aiutante, amante demonico e fuoco fatuo. Nei processi alle streghe successivi il *lidérc* venne a volte nominato come lo spirito aiutante delle streghe. Si pensava che il *lidérc* potesse apparire in forma umana, o come pollo, fuoco e così via.

La religione dei Magiari è stata studiata dai ricercatori di diverse discipline, tra cui archeologia, folclore, linguistica, e preistoria. Tendenze recenti della ricerca mirano a delucidare il ruolo degli sciamani al tempo delle conquiste dei Magiari, la loro influenza e il loro *status* nella società e lo scopo delle loro attività. I missionari, provenienti sia dall'Occidente sia da Bisanzio, che visitarono i pagani magiari furono decisamente confusi nelle loro descrizioni della religione magiara e non fornirono alcun dettaglio sulle attività dei «maghi», come vennero da loro definiti.

La questione se somiglianze vicine allo sciamanismo ungherese si possano ritrovare tra le popolazioni di lingua uralica o turca è ancora irrisolta, e di conseguenza le ricerche attuali comprendono lo studio della sciamanismo sia in Siberia sia in Mongolia. Alcuni importanti ricercatori che si sono occupati dell'argomento sono Daniel Cornides (1732-1787), Arnold Ipolyi (1823-1886), Ferenc Kállay (1790-1861), Kabos Kandra (1843-1905), Henrik Wlislocki (1856-1907), Géza Róheim (1891-1953) e Vilmos Diószegi (1923-1972). Tra gli archeologi, etnologi, studiosi di folclore e altri che si occupano dell'argomento attualmente vi sono István Dienes, Gyula László, György Györffy, János Kodolányi, Éva Pócs, Mihály Hoppál, Vilmos Voigt, io stesso e numerosi altri ricercatori, sia in Ungheria sia altrove (come Mihály Ferdinandy). L'argomento della ricerca include lo sciamanismo e l'influenza europea sulla religione popolare magiara.

BIBLIOGRAFIA

I. Dienes, *The Hungarians at the Time of the Conquest and Their Ancient Beliefs*, in P. Hadju (cur.), G. Déry (trad.), *Ancient Cultures of the Uralian Peoples*, Budapest 1976, pp. 79-114.

V. Diószegi, *A sámánhit emlékei a magyar népi műveltségben*, Budapest 1958.

V. Diószegi, *Die Überreste des Schamanismus in der ungarischen Volkskultur*, in «Acta Ethnographica Academiae Scientiarum Hungaricae», 7 (1958), pp. 97-153.

V. Diószegi, *Samanok nyomaban Sziberia földjen. Egy neprajzi kutatout törtenete*, Budapest 1960.

V. Diószegi e M. Hoppál (curr.), *Shamanism in Siberia*, S. Simon (trad.), Budapest 1978.

Tekla Dömötör, *A magyar nep hiedelemvilaga*, Budapest 1981.

J. Fitz (cur.), *Kunst und Mythologie der landnehmenden Ungarn*. Székesfehérvár 1979. In particolare si vedano gli articoli di I. Fodor, K. Mesterházy e I. Dienes.

A. Ipolyi, *Magyar mythologia*, I-II, Pest 1854, rist. Budapest 1929.

G. Róheim, *Hungarian and Vogul Mythology*, Locust Valley/N.Y. 1954.

[Aggiornamenti bibliografici:

S. Bálint e G. Barna, *Búcsújáró magyarok. A magyarországi búcsújárás története és néprajza*, Budapest 1994.

G. Barna (cur.), *Religious Movements and Communities in the 19th-20th Centuries*, Szeged 1999.

Katalin Benedek e Eszter Csonka-Takács (curr.), *Démonikus és szakrális világok határán. Mentalitástörténeti tanulmányok Pócs Éva 60. születésnapjára*, Budapest 1999.

Eszter Csonka-Takács, Judit Czövek e A. Takács (curr.), *Mir-susnē-xum. Tanulmánykötet Hoppál Mihály tiszteletére*, I-II, Budapest 2002.

R. Dán, e A. Pirnát (curr.), *Antitrinitarianism in the Second Half of the 16th Century*, Budapest-Leiden 1982.

I. Dienes, *A honfoglalo magyarok*, Budapest 1972.

Tekla Dömötör (cur.), *Népszokás, néphit, népi vallásosság*, Budapest 1990.

M. Hoppál, *Vilmos Diószegi. Life and Works*, in «Shaman», 6, 2 (1998), pp.117-149.

M. Hoppál, *Studies on Mythology and Uralic Shamanism*, Orsolya Frank, B. Sebestyén e P. Simoncsics (tradd.), Budapest 2000.

L. Kardos e J. Szigeti, *Boldog emberek közössége. A magyarországi nazarénusok*, Budapest 1988.

G. Klaniczay, *Holy Rulers and Blessed Princesses. Dynastic Cult in Medieval Central Europe*, Eva Pálmai (trad.), Cambridge 2002.

Éva Knapp e G. Tüskés, *Volksfrömmigkeit in Ungarn*, Dettelbach 1996.

Éva Pócs, *Fairies and Witches at the Boundary of South-Eastern and Central Europe*, Helsinki 1989.

Éva Pócs, *Between the Living and the Dead. A Perspective on Witches and Seers in the Early Modern Age*, Szilvia Rédey e M. Webb (tradd.), Budapest 1999.

A. Scheiber, *Essays on Jewish Folklore and Comparative Literature*, Budapest 1985.

G.E. Szőnyi, *«Exaltatio» és hatalom. Keresztény Mágia és okkult szimbolizmus egy angol mágus műveiben*, Szeged 1998.

I. Torda e G.E. Szőnyi, *Magyar aranycsinálók*, Budapest 1980.

J. Török, *Katolikus egyház és liturgia Magyarországon (A kezdetektől a 19. század végéig)*, Budapest 2000.

G. Tüskés, *Búcsújárás a barokk kori Magyarországon a mirákulumirodalom tükrében*, Budapest 1993.

V. Voigt, *Glaube und Inhalt. Drei Studien zur Volksüberlieferung*, Budapest 1976.

V. Voigt, *The Origin of New Religions in Hungarian Church History*, in «Acta Ethnographica Hungarica», 43, 1-2 (1998), pp. 109-18.

V. Voigt, *A magyar ősvallás Kérdései*, Budapest 2004.

Witch Beliefs and Witch-Hunting in Central and Eastern Europe, Numero speciale di «Acta Ethnographica Hungarica», 37, 1-4 (1991-1992)].

TEKLA DÖMÖTÖR

MANANNÁN MAC LIR è divinità del pantheon irlandese la cui importanza è celata da un nome dalla valenza geografica marcatamente specifica (collegato al nome dell'isola di Man) e da una nascosta tradizione mitologica. Questa divinità svolge un ruolo fondamentale in diverse narrazioni. Nella versione cristianizzata ma arcaica de *La casa dei due calici* (*Altrom Tige Da Medar*), nel ciclo di Édaín, egli è il supremo dio dell'Irlanda in impari competizione con Cristo. In due varianti della leggenda di Mongan, Manannán viene dall'oltretomba per generare Mongan con la regina dell'Ulster, in luogo e nelle vesti di Fiachra, re dell'Ulster. In ricompensa, salva la vita a Fiachra durante uno scontro con un nemico mortale. In un terzo racconto, *Le avventure di Cormac nella terra della promessa* (*Echtra Cormaic i Tir Tairngiri*), Manannán è il dio che fa venire nell'oltretomba il grande re Cormac per dargli la coppa della sovranità e della verità, coppa che diventa il principale talismano del regno esemplare del re.

Nell'Irlanda medievale Manannán era considerato un dio del mare. Il suo patronimico, *mac Lir*, significa «figlio delle onde», ma egli è un dio marino soltanto nel senso che è il mare la via abituale che conduce all'oltretomba, del quale Manannán è l'incontestato signore. Attestazioni indirette suggeriscono che si tratti del dio più importante del pantheon e che, dunque, *Manannán* sia il soprannome di Lugh o di Daghdha. Nei racconti gallesi del *Mabinogion* compare sotto il nome quasi identico di *Manawydan*, ma non è certo che questa comunanza di nomi sia il risultato di un prestito o di un'origine in comune.

BIBLIOGRAFIA

Ch.-J. Guyonvarc'h e Françoise Le Roux, *Textes mythologiques irlandais*, I, Rennes 1980.

J. Vendryes, *Manannan Mac Lir*, in «Études celtiques», 6 (1953-1954), pp. 239-54.

FRANÇOISE LE ROUX e CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

MANSI. Vedi *KHANTY E MANSI, RELIGIONE DEI.*

MAPONOS è una divinità celtica associata alla giovinezza, ma per altri versi dagli attributi incerti, identificata dai conquistatori romani con Apollo. Il nome è attestato da diverse iscrizioni romano-britanne e gallo-romane, sia nella Britannia insulare sia in Gallia, dove è stata rinvenuta anche un'iscrizione in gallico a Chamalières (dipartimento del Puy-de-Dôme). In Britannia, un'iscrizione trovata a Ribchester, nel Lancashire, porta la scritta «Deo sancto Apollini Mapono(o)», e in un'altra trovata a Hexham, nel Northumberland, si legge «Apollini Mapono» (*Corpus Inscriptionum Latinarum*, Berlin 1863, vol. 7, n. 218, 1345). Queste iscrizioni indicano con esattezza quale fosse l'*interpretatio romana*: Maponos è Apollo nel suo aspetto di giovane, un'interpretazione che tiene conto del significato di «giovane uomo» associato alla radice *map-* («figlio») e del suffisso teonimico *-ono-s*.

Benché nessun resoconto della teologia gallica sia sopravvissuto, il nome è sufficiente a provare che i due aspetti dell'Apollo celtico attestati in Irlanda – dio della giovinezza e della medicina – esistevano anche in Gallia e in Britannia. L'equivalente irlandese è Mac ind Óg («giovane figlio»), altrimenti noto come Oenghus («unica scelta»), figlio di Daghdha e di Boann, moglie di Elcmhaire. Il concepimento di Maponos è narrato nella prima versione del ciclo di Édaín: Daghdha mandò via Elcmhaire e sospese magicamente il corso del sole – e di conseguenza lo scorrere del tempo – per nove mesi. Il bambino nacque così la sera del giorno in cui venne concepito. Per questa ragione egli è sia il simbolo della giovinezza sia il dio del tempo, in opposizione e complementarietà con suo padre, dio dell'eternità.

Con il nome di Mac ind Óg è l'eroe dell'avventura nota come *La presa del Sid* e, sotto il nome di Oenghus, è uno dei personaggi principali del ciclo di Édaín. È il protagonista dell'avventura de *Il sogno di Oenghus*, che narra di una ricerca di sovranità sotto forma di aneddoto amoroso. Ed è sempre lui che, alla fine del ciclo, combatterà invano con san Patrizio per Eithne (Édaín), personificazione dell'Irlanda.

La forma gallese *Mabon mab Modron* («Mabon figlio di Modron»: *Modron* deriva da **matrona*, «madre») ha diverse attestazioni, per esempio nella storia di *Culhwch e Olwen*. Ma questo racconto fornisce appena brevissime indicazioni sul carattere del personaggio e narra soltanto che fu rapito alla nascita e che sarà re Artù a liberarlo durante la ricerca dei meravigliosi oggetti necessari per la celebrazione del matrimonio di Culhwch e Olwen.

BIBLIOGRAFIA

Ch.-J. Guyonvarc'h e Françoise Le Roux, *Textes mythologiques irlandais*, I, Rennes 1980.

Françoise Le Roux, *Notes d'histoire des religions, V. 9. Introduction à une étude de l'«Apollon celtique»*, in «Ogam», 12 (1960), pp. 59-72.

P. Mac Cana, *Celtic Mythology*, Feltham 1970, 2ª ed. riv. 1983.

FRANÇOISE LE ROUX e CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

MARI E MORDVINI, RELIGIONE DEI. Le lingue mari e mordvina compongono il cosiddetto gruppo finno-volgaico del ceppo linguistico ugro-finnico. Nella letteratura internazionale, i Mari sono meglio conosciuti come Cheremi (dall'antico nome russo *Chermisy*). Recentemente, l'autoappellativo *Mari* ha cominciato ad essere accettato anche a livello amministrativo. Alla metà degli anni '80 del XX secolo la maggior parte dei Mari viveva sulla riva sinistra della grande ansa del fiume Volga nella Repubblica socialista sovietica autonoma di Mari. Nel 1980 era presente una popolazione di 599.000 persone, il 91,2% del totale degli abitanti della Repubblica. I Mari si possono dividere in tre gruppi basati sui loro diversi ambienti: i Mari della montagna, il gruppo più ristretto; i Mari della pianura, il gruppo più esteso; e i cosiddetti Mari dell'Est, che costituiscono il gruppo più recente, essendosi formato solo nel XVII secolo.

I Mordvini (dall'antico nome russo *Mordva*) sono costituiti da due gruppi correlati che parlano i dialetti *erzä* e *mokša* della lingua mordvina. Sono talmente diversi che i madrelingua *erzä* e *mokša* non si capiscono gli uni con gli altri. Di conseguenza si sono formate due distinte lingue letterarie. Il numero totale della popolazione dei Mordvini, che vivevano tra i fiumi Volga e Oka nella Repubblica socialista sovietica autonoma mordvina, era di 1.263.000, il 77,8% dell'intera popolazione della Repubblica. Inoltre, vi sono alcuni insediamenti separati nelle repubbliche del Tatarstan e del Bashkortostan. La popolazione degli Erzä è circa il doppio di quella dei Mokša. Gli Erzä possono anche essere denominati Mordvini dell'Ovest e vivono sulla sponda del fiume Sura, mentre i Mokša del fiume omonimo possono essere definiti Mordvini dell'Est.

Si ritiene che le lingue mari e mordvina, con il balto-finnico e il saami (lappone) abbiano avuto origine da una protolingua volgo-finnica comune parlata tra il 1500 e il 500 a.C. Verso l'inizio della nostra era, il mari e il mordvino cominciarono a svilupparsi come lingue separate. Nonostante abbiano un retroterra linguistico comune, nel corso dei secoli le culture mari e mordvina si sono sviluppate in modo distinto sotto l'influenza dei Tatari e, successivamente, della dominazione russa. Per questo motivo i Mari e Mordvini sono culturalmente piuttosto diversi, in particolare per quel che riguarda la visione e la prassi religiosa. Ci sono pochi elementi comuni tra le religioni dei Mari e dei Mordvini e numerose differenze si manifestano comparando gli specifici gruppi culturali.

Fonti. I Mordvini appaiono citati per la prima volta nella cronaca dello storico Giordane (551 d.C.). Giordane riporta che nel IV secolo, Ermanarico, re degli Ostrogoti (Goti dell'Est) soggiogò un popolo chiamato Mordeni. Inoltre, Nestor nella sua cronaca dell'XI secolo narra di tre popolazioni che vivevano sul fiume Oka nella zona in cui incontra il Volga: i Cheremi, i Mordvini e i Muromanni, un distinto terzo gruppo. Giovanni da Pian del Carpine, emissario papale, in un rapporto del 1245 scrisse che i Tatari avevano occupano le terre del popolo dei Mordui, che vivevano tra i Russi e i Bulgari. Marco Polo, d'altro canto, nomina i Mordui come uno dei gruppi sotto il dominio mongolo.

L'influenza delle culture straniere, iniziata con il dominio dei Tatari nel Medioevo, è evidente nella religione dei Mari e dei Mordvini. La conversione al Cristianesimo iniziò nella metà del XVI secolo, quando i Russi rovesciarono il khanato tataro di Kazan. L'azione missionaria spesso violenta fu rinforzata nel XVII secolo e di conseguenza molte caratteristiche della religione precristiana dei Mari e dei Mordvini scomparvero gradualmente. Tuttavia molti ricercatori che compirono lavori sul campo nel XIX e nel XX secolo hanno descritto credenze e pratiche religiose che appartengono chiaramente a elementi autoctoni delle culture dei Mari e dei Mordvini.

Le prime informazioni riguardanti la religione dei Mordvini ci giungono da un esploratore italiano, Giosafat Barbaro, che visitò l'attuale Russia orientale nel 1446. Barbaro fornisce una descrizione di un sacrificio di un cavallo presso i Mokša. Per quel che riguarda i Mari, alcune preziose informazioni sulle loro offerte rituali si trovano in un rapporto pubblicato da un inviato dello Holstein, Adam Olearius (1663). Le fonti del XVIII secolo includono i resoconti redatti da N. Witzen, P.J. Strahlenberg, G.F. Müller, I. Lepeshchin, J.P. Georgi, N. Rytshkov e P.S. Pallas. Un importante studio sulla religione dei Mordvini è il manoscritto in russo scritto da un topografo chiamato Mil'kovich nel 1783. Oltre agli studiosi russi, numerosi etnografi finlandesi, tra i quali Albert Hämäläinen, Heikki Paasonen e Uno Holmberg Harva, hanno compiuto lavori sul campo tra i Mari e i Mordvini tra la fine del XIX secolo e l'inizio del XX secolo. Le loro raccolte sono state pubblicate dalla Società ugro-finnica di Helsinki. Uno Holmberg Harva ha curato opere monografiche sulla religione dei Mari (1914) e dei Mordvini (1942). Lo studio di Holmberg sulla mitologia ugro-finnica pubblicato nel quarto volume (1927) dell'opera *The Mythology of All Races* è ancora considerato un classico nel campo e presenta un'inchiesta comparativa sulle visioni del mondo ugro-finniche. Pubblicazioni più recenti includono lo studio di N.F. Mokshin sulla religione dei Mordvini (1968) e quello di Thomas A. Sebeok e Frances J. Ingemann sulla religione dei Mari (1956).

Le religioni etniche dei Mari e dei Mordvini sono qui descritte sulla base delle fonti popolari del XIX e del XX

secolo. A sèguito della Rivoluzione socialista russa le culture dei Mari e dei Mordvini hanno subìto rapidi cambiamenti che hanno avuto grande influenza sulle loro visioni religiose (secolarizzazione e acculturazione).

Vita e morte. Sia i Mari sia i Mordvini utilizzano un sistema complesso di concetti dell'anima. I Mordvini descrivono la morte fisica con espressioni quali «ojm'eze l'iśś» («il suo spirito se n'è andato») oppure «ojm'enze noldaś» («ha abbattuto il suo spirito»). Numerosi termini per anima denotano elementi di protezione della vita, respiro o semplicemente «sopra»; in lingua mokša, *ojm'e* o *vajm'ä*, in erzä, *arńe*, in mari, *šüloš*. La vita di questo tipo di anima è legata alla lunghezza della vita dell'individuo nel cui corpo essa vive, ha inizio con i primi sintomi di vita fisica e si conclude con l'ultimo respiro del corpo. L'anima quindi lascia il corpo nella forma di aria calda o fumo. Questo tipo di anima è lineare, vive una sola volta con il suo carattere individuale. Il concetto di anima ciclica, secondo il quale l'anima continua a vivere dopo la morte fisica, è espresso in termini quali *tšopatša* (erzä), *šopatša* (mokša) e *ört* (mari). Queste anime sono descritte come viventi con il corpo sia durante la vita in questo mondo sia dopo la morte nel luogo dove il cadavere è stato sepolto. L'*ört* può lasciare il corpo durante uno stato di *trance* o un sogno o quando la persona è priva di sensi. Dopo la morte, l'*ört* può apparire come un fantasma che disturba i parenti o vaga per la casa. È l'*ört* che si trasferisce nella terra dei morti. Il *tšopatša* è concepito come una sorta di spirito guardiano personale, incarnato nell'ombra o in un'immagine di colui che lo porta. Esso continua a vivere dopo la morte fisica del suo veicolo corporale e spesso assume la forma di uccello dell'anima.

Riti del culto familiare associati con la morte sono organizzati dai parenti della persona morta. La vita dopo la morte era considerata come una diretta continuazione della vita terrena. Si credeva che il defunto continuasse a vivere come sulla terra, in baite di legno con boschetti recintati denominati *šugarla* (mari), *kalmazur* (erzä) e *kalma-kuža* (mokša). Gli oggetti usati durante la vita venivano attentamente portati al cimitero e collocati accanto ai corpi nelle tombe. In vita come in morte familiari e parenti rimangono insieme, quindi il cimitero non è altro che l'equivalente del villaggio. Secondo questa visione, non esiste un regno dei morti in senso universale. Perciò era normale costruire la baita per il morto in modo tale che una finestra fosse rivolta verso la casa; veniva anche predisposto un buco per permettere all'*ört* o al *tšopatša* di tornare a visitare i membri viventi della famiglia.

Ogni famiglia venera i propri morti. Cerimonie in onore dei defunti individuali venivano celebrate durante il primo anno dopo la morte: immediatamente dopo la sepoltura, sei settimane (o il quarantesimo giorno) dopo la morte e un anno dopo la morte. Dopo quest'ultimo rituale, il defunto non era più venerato come un individuo, ma come membro del gruppo dei morti della famiglia durante cerimonie celebrate annualmente secondo il calendario economico e religioso.

Due volte all'anno i Mordvini organizzano una festa denominata Pokśtšat Babat o At'at Babat («nonni e nonne») per tutti gli antenati defunti. Gli antenati sono invitati a partecipare a un banchetto condiviso tra i membri viventi e defunti della famiglia. In passato, sacrifici animali, spesso cavalli, venivano offerti ai defunti. Heikki Paasonen sostiene che questa pratica potrebbe derivare da una precedente pratica di sacrifici umani. Egli inoltre ritiene che il culto di alcune divinità (*pas*) sia legato al culto degli antenati. Gli Erzä venerano annualmente Staka, una divinità simile a un sovrano o principe turco; inoltre gli Erzä e i Mokša venerano un dio chiamato Keremet a cui è assegnato il titolo di *soltan* («sultano») che pare essere una manifestazione di un precedente culto di un eroe locale.

Universo e natura. Secondo un mito mordvino riportato dal religioso russo Fedor Saverskii nel 1853, all'inizio del tempo vi era una coppia di creatori. Dio era seduto su una roccia nel mezzo di un immenso proto-oceano e stava contemplando la creazione dell'universo. Un diavolo (*šaitan*) apparve e promise di aiutarlo nell'atto della creazione. Dio gli chiese di immergersi nel profondo dell'oceano e di portare della sabbia dal fondo. Dopo tre tentativi, il diavolo riuscì a portare il materiale, ma ne nascose un po' in bocca, con l'intento di creare il proprio mondo. Dio gettò la sabbia che gli era stata portata sulla superficie del proto-oceano e questa iniziò a espandersi sia lì sia nella bocca del diavolo costringendolo a svuotarla. A causa di questo conflitto dualistico esistono sia il bene che il male nell'universo.

Il dio creatore è chiamato Niške-pas o Niške nelle lingue mordvine e letteralmente significa «il grande procreatore». Secondo il folclore degli Erzä e dei Mokša, egli creò il cielo e la terra, il sole che sorge, la luna errante, le nere foreste e l'erba verde. Inoltre creò il mare mondiale e vi collocò tre pesci mitici che sostengono il mondo sul loro dorso. Secondo gli incantesimi mordvini, i pesci sono esseri bianchi, probabilmente balene e i loro movimenti provocano i terremoti. Sempre secondo il medesimo mito, gli Erzä sono stati creati come i primi esseri umani per tagliare la foresta e falciare i prati. L'uomo *erzä* ha il compito di arare e seminare; la sua posizione è superiore a quella della moglie, il cui dovere è quello di cucinare.

Nella letteratura internazionale, si trovano descrizioni accademiche dei complessi sistemi gerarchici di divi-

nità dell'universo nelle religioni dei Mari e dei Mordvini. Tuttavia queste descrizioni seguono il noto schema teorico di un essere supremo, Signore della terra, e di un Olimpo costituito da un sistema di dodici divinità, al punto tale che pare più probabile che la teoria abbia riordinato il materiale culturale che non viceversa. Nonostante ciò, possiamo citare l'interessante resoconto di Strahlenberg il quale sostiene che la più elevata divinità dei Mordvini (intendendo gli Erzä) è Jumishipas, il dio del cielo. La prima parte del nome è la stessa del mari *Jumo* e del finlandese *Jumala*, e significa «Dio»; la seconda parte equivale a *Škipas*, il nome del dio del sole. Probabilmente esisteva una sorta di culto del sole in entrambe le culture dei Mari e dei Mordvini.

Natura e cultura erano divise tra diversi esseri soprannaturali, ognuno dei quali controllava uno specifico edificio, o un'area naturale. Si credeva che questi spiriti guardiani esistessero per aiutare gli uomini nelle loro lotte contro le tribù vicine, gruppi esterni concorrenti e poteri soprannaturali sconosciuti. Essi controllavano anche gli eventi e le azioni che avvenivano nella zona di loro competenza, mettendo in guardia contro i pericoli e punendo i comportamenti errati, immorali o scorretti. Nel folclore dei Mari e dei Mordvini vi sono numerosi racconti riguardo incontri personali con il soprannaturale nel regno naturale o culturale. Durante le feste del clan o della famiglia tenute in certe stagioni dell'anno economico, sacrifici, per esempio offerte di cibo, erano riservati ad essi come parte della prassi di culto familiare o regionale.

Gli Erzä e i Mokša avevano uno spirito guardiano denominato Mastor-ava, una Madre Terra che si pensava concedesse un buon raccolto e buona salute a coloro che lavoravano i campi. Si riteneva che ogni campo coltivato avesse il proprio spirito personale. Gli spiriti guardiani delle foreste, dell'acqua e del fuoco, da ciò che si deduce dai loro nomi, erano spesso concepiti come esseri soprannaturali femminili. Tra i Mordvini, vi erano spiriti quali Vir-ava («Madre Foresta»), Vedmastor-ava («Madre Acqua») e Tol-ava («Madre Fuoco»). Si pensava che la prima persona sepolta in un cimitero ne diventasse lo spirito guardiano. Anche l'importante economia degli alveari (l'apicoltura) era sorvegliata da uno spirito guardiano, P'erna-azor-ava, la Padrona o la Custode delle api. A lei veniva donato il primo assaggio del raccolto annuale di miele.

Gli spiriti guardiani del regno culturale sorvegliavano i propri edifici e controllavano i comportamenti negli stessi. L'abitazione nel suo insieme, cioè, il cortile, la casa e gli edifici contigui, venne successivamente denominata *jurt* (*yurt*), un termine preso a prestito dalla lingua tatara. Lo spirito di quest'area era denominato Jurt-ava («Madre dell'abitazione»). Questo concetto, soprattutto tra gli Erzä, sostituì precedenti concezioni ugro-finniche quali Kudon'-tšin («Dio della casa») o quella *mokša* di Kud-ava («Madre Casa»). Il termine *kud* è simile al finlandese *koti* o al saami *kota* e significa «casa».

Il Cristianesimo, accettato dai Mari e dai Mordvini nella forma della Chiesa ortodossa russa, sostituì gli spiriti guardiani della precedente religione autoctona con i suoi santi e i suoi patroni. Le funzioni degli spiriti furono facilmente amalgamate con gli attributi e i patrocini dei santi cristiani. Il culto fu trasferito dai *keremet* (i boschetti sacri) e simili ai cimiteri e ai luoghi circostanti le chiese. Come risultato dell'incontro tra l'antica e la nuova religione, comparvero anche alcuni movimenti sincretici, tra cui, per esempio, il Kugu Sorta («Grande Candela»), movimento formatosi tra i Mari alla fine del XIX secolo e che univa l'ascetismo monastico con sacrifici di sangue precristiani negli antichi boschetti sacri e con il culto di divinità precristiane.

[Vedi *UGRO-FINNI, RELIGIONI DEGLI*, *Panoramica generale*; e *FINNI, RELIGIONI DEI*].

BIBLIOGRAFIA

Ö. Beke (cur.), *Tscheremissische Texte zur Religion und Volkskunde*, Oslo 1931.

A. Hämäläinen, *Tseremissien uhritapoja*, Helsinki 1908.

U. Harva, *Die religiösen Vorstellungen der Mordwinen*, Helsinki 1952.

U. Holmberg, *Die Religion der Tscheremissen*, Helsinki 1926.

U. Holmberg, *Finno-Ugric, Siberian*, Boston 1927 (The Mythology of All Races, 4).

N.F. Mokshin, *Proiskhozhdenie i sushchnost' mordovskikh dokhristianskikh religioznykh prazdnikov (ozks'ov)*, in *Uchenye zapiski Mordovskogo gosudarstvennogo universiteta (seria istorischeskikh nauk)*, Saransk 1965.

N.F. Mokshin, *Religioznye verovaniia Mordvy*, Saransk 1968.

H. Paasonen, *Mordvins*, in J. Hastings (cur.), *Encyclopaedia of Religion and Ethics*, VIII, Edinburgh 1915.

H. Paasonen e R. Paavo, *Mordwinische Volksdichtung*, I-IV, Helsinki 1938-1947.

A.A. Shakhmatov, *Mordovskii etnograficheskii sbornik*, Sankt Peterburg 1910.

JUHA PENTIKÄINEN

MATRES, o *matrae* («madri»), sono divinità femminili celtiche conosciute in tutta l'area celtica antica, continentale e insulare (ad eccezione dell'Irlanda non romanizzata), di cui esistono ampie testimonianze epigrafiche e iconografiche romano-britanniche e gallo-romane. Il termine è latino, ma si tratta in realtà della traduzione o dell'adattamento di una parola celtica, come at-

testa l'iscrizione gallica a Nimes dedicata alle *matrevo namausikavo* («madri nimesiane»). Come dimostrano le testimonianze, le *matres* costituiscono un insieme molto vario e sarebbe difficile proporre un'unica interpretazione di queste figure. Una *mater* può essere concepita in relazione ad un luogo particolare, ad una certa funzione o ad un principio o sfera di influenza. Gli esempi specifici sono spesso quelli di figure molteplici: le Suleviae, dee solari che sono state ingiustamente trasformate in psicopompe; le Iunones, figure multiple della dea latina Giunone; le Triviae o Quadruviae, che custodiscono i crocevia (ma che in realtà potrebbero non essere celtiche).

Pertanto, il termine *matres* ha finito per designare diversi tipi di divinità femminili le quali in alcuni casi non sono altro che dee madri o protettrici della fecondità. All'inizio, prima delle identificazioni e moltiplicazioni di queste figure, vi era certamente un'unica divinità femminile. Tratteggiata brevemente da Cesare nella sua descrizione della religione gallica e chiamata con il nome di Minerva, essa è al tempo stesso madre, sposa, sorella e figlia degli dei.

Quest'unica dea che assume una molteplicità di forme può essere identificata, nel contesto della mitologia irlandese, con una varietà di divinità femminili. Vi è Brighid, figlia di Daghdha, ma anche madre degli dei e protettrice dei guaritori, dei poeti e dei fabbri. Vi è Boann, moglie di Elcmhaire, ma che genera un figlio a Daghdha. Inoltre, e soprattutto, vi è Édaín, sovrana e antenata di una lunga dinastia di re irlandesi. Poi vi è Morríghan («la grande regina»), dea della guerra e moglie di Daghdha, colei che lava i cadaveri insanguinati degli eroi morti in combattimento. Vi è Macha («pianura»), eponima di Emhain Mhacha, capitale dell'Ulster. Vi è la dolce Fann («rondine»), moglie del dio Manannán, la quale ama e tenta di sedurre Cú Chulainn, e vi è Tailtiu («terra»), madre adottiva di Lugh. Infine, vi sono le personificazioni allegoriche dell'Irlanda, le regine dei Tuatha Dé Danann: Ériu, Banbha e Fódla.

BIBLIOGRAFIA

Ch.-J. Guyonvarc'h e Françoise Le Roux, *Textes mythologiques irlandais*, I, Rennes 1980.
P. Mac Cana, *Celtic Mythology*, Feltham 1970, 2ª ed. riv. 1983.

FRANÇOISE LE ROUX e CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

MEGALITICA, RELIGIONE. Nell'Europa neolitica grandi pietre, i megaliti (dal greco *megas*, «grande», e *lithos*, «pietra»), furono utilizzate per la costruzione di tombe, templi, cerchi o anelli, allineamenti e stele. Il maggior numero dei monumenti megalitici, circa 50.000, è concentrato in Spagna, Portogallo, Francia, Bretagna, Svezia meridionale e Germania settentrionale. A questi imponenti monumenti di pietra sono stati associati i termini di *cultura megalitica* e di *religione megalitica*, anche se in verità non è mai esistita una cultura megalitica distinta né una religione megalitica isolata. La cultura che produsse i monumenti megalitici costituisce certamente una parte della cultura neolitica ed eneolitica (periodo di transizione fra il Neolitico e l'Età del bronzo) in Europa. Tale cultura era costituita da alcuni gruppi regionali la cui religione può essere interpretata nel contesto della religione di tipo «ginecocentrico» caratteristica dell'Antica Europa, di epoca preindoeuropea ed ereditata dal Paleolitico Superiore. [Vedi *PREISTORIA, RELIGIONI DELLA*, articolo *L'Antica Europa*]. Enormi pietre furono utilizzate dovunque fossero facilmente disponibili. Questa architettura monumentale, motivata da idee religiose, emerse contemporaneamente all'imporsi di uno stile di vita sedentario.

La datazione al carbonio 14 ha stabilito che i megaliti dell'Europa occidentale furono eretti durante uno spazio di tempo ampio almeno 3.000 anni, dal V al II millennio a.C. Essi furono dunque costruiti prima delle piramidi egizie e non derivano da forme architettoniche del Vicino Oriente: la maggior parte degli archeologi ritiene oggi che il loro sviluppo sia stato del tutto locale. Se si realizzò in qualche misura una diffusione di idee, essa si mosse lungo le coste marittime e dalla costa atlantica verso l'interno.

Le strutture megalitiche si possono classificare in quattro principali categorie. La prima categoria è rappresentata dal tempio, presente soltanto nelle isole mediterranee di Malta e di Gozo. Questi templi sono caratterizzati da massicce mura di grandi lastre di pietra e da una pianta articolata in numerose absidi, fino a ricordare la forma di una dea assisa o stante. La seconda categoria (la più ampia) di strutture megalitiche è quella rappresentata dalla camera tombale, categoria a sua volta suddivisa in *dolmen* (monumenti formati da due o più pietre erette verticalmente che sostengono una lastra orizzontale), tombe a corridoio (*passage graves*), tombe a cortile (*court tombs*) e tombe a galleria (*gallery graves*, *allées couvertes*). Alcune tombe a corridoio sono edifici monumentali le cui camere presentano volte a mensola: Newgrange nella valle del fiume Boyne, in Irlanda, per esempio, che risale a un'epoca fra il 3200 e il 3000 a.C., si eleva per oltre 6 metri (vedi figura 1). La terza categoria delle strutture megalitiche è rappresentata dalla singola pietra eretta, il *menhir* (parola che deriva dal gallese *maen*, «pietra», e *hir*, «lunga»). Alcuni dei *menhir* trovati in Bretagna sono alti fino a 6 metri.

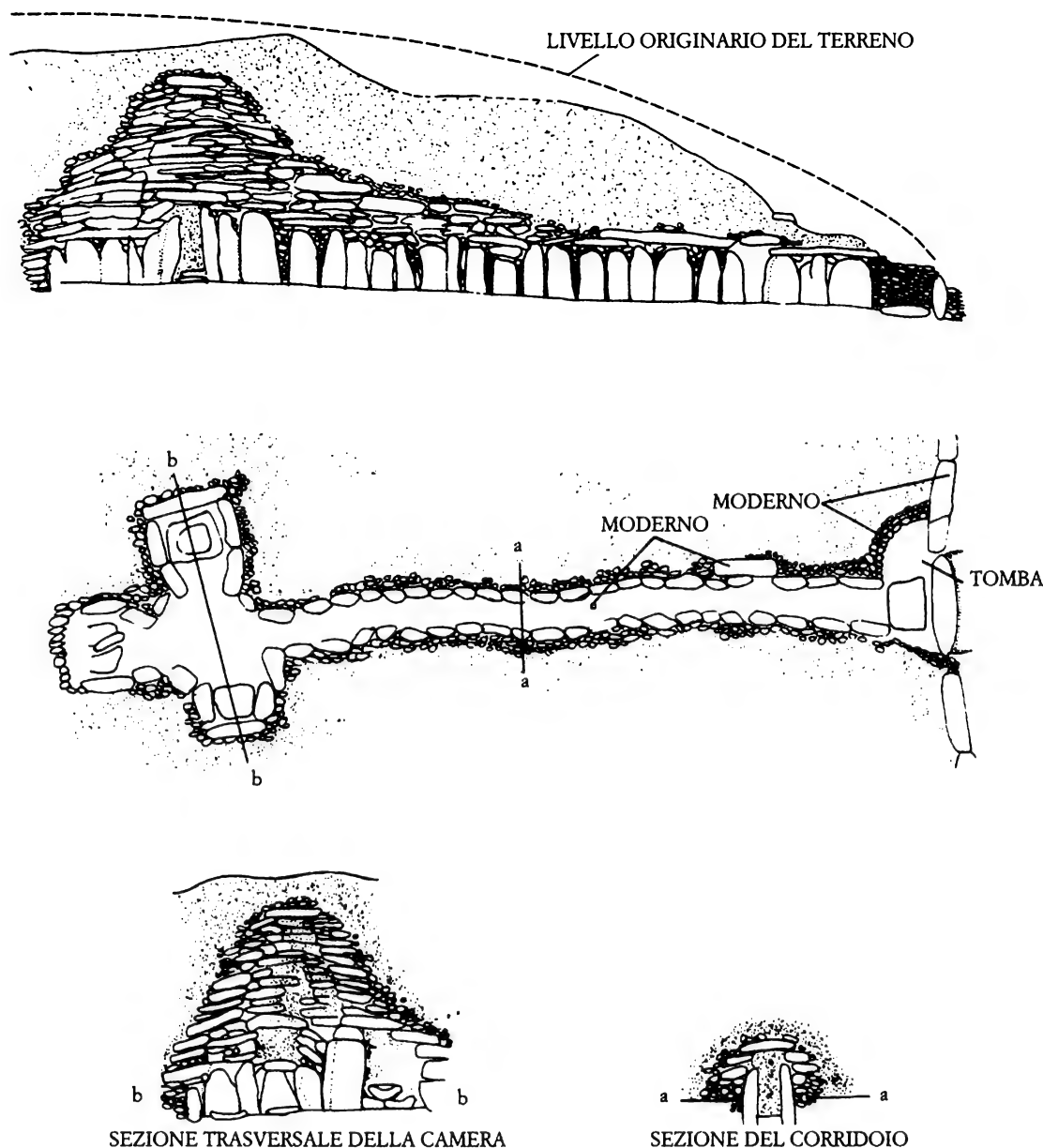



FIGURA 1. *Tomba a corridoio*. La più grande tomba a corridoio della tradizione megalitica, Newgrange (costruita intorno al 3000 a.C.), contea di Meath, Irlanda. Prospetto (in alto), pianta (al centro) e sezioni (in basso). Lo stretto passaggio che conduce alla camera sepolcrale è lungo circa 20 metri; la volta a mensola della camera è alta più di 6 metri.

Un tipo di *menhir* particolare, chiamato statua-*menhir*, presenta una lavorazione scolpita che vuole rappresentare una divinità (vedi figura 2). La quarta categoria di strutture megalitiche, infine, è quella costituita da numerose pietre erette, disposte in file o in anelli, in genere di forma ellittica.

Nel passato gli archeologi erano convinti che questi monumenti megalitici avessero subìto una evoluzione, dalle forme più semplici a quelle più complesse, ma nuove datazioni dimostrano che alcuni edifici molto elaborati sono addirittura cronologicamente precedenti alle assai semplici tombe a galleria.

Templi e tombe furono spesso costruiti per riprodurre una qualche analogia con il ventre gravido e con l'utero della Madre dei defunti o della Madre Terra: questa è la principale chiave interpretativa per le strutture megalitiche e in particolare per la loro pianta. L'idea che le grotte e le caverne siano manifestazioni naturali

FIGURA 2. *Statua*-menhir. Su questa stele il volto della Dea è circondato da una cornice di segni angolari o uncinati (*chevron*) contrapposti. Tardo Neolitico di Provenza (Lauris-Puyvert, Bouches-du Rhône, Francia meridionale), cultura Chasseana terminale; fine del IV millennio a.C. Fonte: Gragnière, in «Gallia Préhistoire», 4 (1961).

del grembo primordiale della Dea pare risalire addirittura al Paleolitico, quando passaggi stretti, formazioni di forma ovale, fenditure e piccole cavità erano spesso circondati o riempiti di ocra di colore rosso, probabilmente a simboleggiare il colore degli organi femminili della generazione. Le tombe scavate nella roccia e gli ipogei di Malta, della Sicilia e della Sardegna mostrano una forma genericamente uterina, hanno spesso forma di uovo o vagamente antropomorfa. Tutti i templi di Malta erano eretti al di sopra di uno strato di terra rossiccia.

Nell'Europa occidentale il corpo della Dea viene rappresentato splendidamente nella tomba megalitica. Le cosiddette tombe cruciformi e a doppio ovale, così come i templi di Malta, riproducono evidentemente le sembianze umane (vedi figura 3). Alcuni monumenti seguono più o meno il contorno delle statuette che rappresentano la Dea gravida.

La forma più antica delle grandiose tombe a camera è la cosiddetta tomba a corridoio, costituita da un corridoio e da una camera principale. La grotta naturale, con le sue evidenti connotazioni che rinviano al grembo della Dea (la sua vagina e il suo utero), fu probabilmente la fonte di ispirazione per le strutture monumentali di superficie che furono erette in un'epoca posteriore. La forma fondamentale della tomba a corridoio – un corridoio più o meno lungo e una camera circolare, con copertura a mensola – risale almeno al V millennio a.C. ed è documentata in Portogallo, in Spagna, in Irlanda e in Bretagna.

Le strutture interne di molte tombe a cortile neolitiche ritrovate in Irlanda hanno una forma chiaramente antropomorfa: oltre a un grande addome e a una testa, alcune presentano gambe e perfino occhi. Il termine *tomba* (o *tumulo*) *a cortile* deriva dall'ingresso semicircolare, costruito con grandi pietre, che caratterizza queste strutture. In molti casi il cortile e una o più camere aggiunte alla seconda metà dell'edificio sono gli unici elementi che rimangono del tumulo (De Valera, 1960, tavole II-XXX). Gli esempi meglio conservati mostrano, tuttavia, che il cortile rappresenta lo spazio tra le due gambe aperte della figura antropomorfa, mentre le camere interne e la struttura simile a un corridoio che conduce fino al centro della tomba richiamano la vagina e l'utero. Questo tipo di simbolismo si manifesta in diverse regioni e in diversi periodi. Non differiscono sostanzialmente dalle tombe a cortile dell'Irlanda, per esempio, le cosiddette «tombe dei giganti» della Sardegna del III e II millennio a.C., che consistono di una lunga camera alla quale si accede attraverso un'apertura posta al centro di una facciata semicircolare.

Un diverso tipo di tomba è quello costituito da un lungo tumulo che assomiglia alla forma di un osso, un chiaro simbolo di morte. Come le tombe a cortile, anche questo tipo di tomba presenta un ingresso frontale

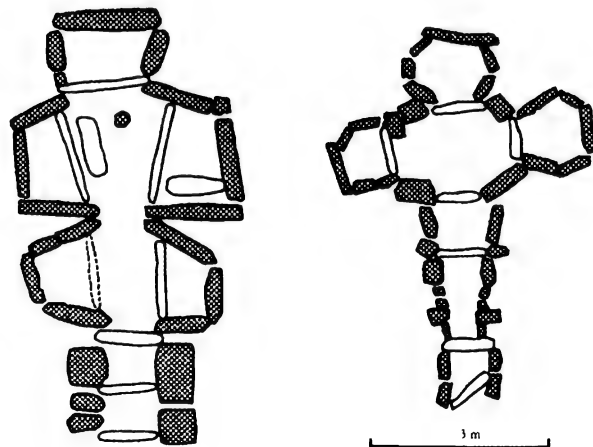



FIGURA 3. *Tombe antropomorfe*. L'intero corpo della Madre dei defunti è rappresentato in due tombe megalitiche la cui forma richiama quella delle grandi cattedrali cruciformi dell'Europa cristiana. Le tombe erano collocate all'interno di tumuli di pietre sovrapposte (*cairn*). Cultura neolitica dell'Irlanda (contea di Sligo, Irlanda nordoccidentale); seconda metà del IV millennio a.C. Fonte: Herity, 1974.

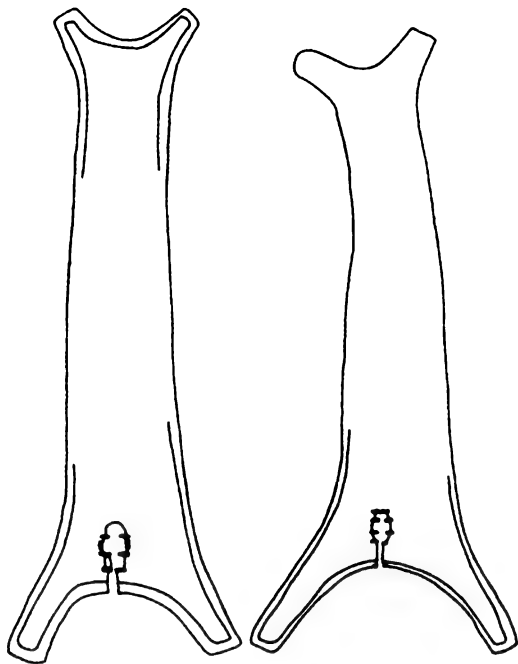



FIGURA 4. *Tumuli a forma di osso.* Alcuni tumuli allungati, come questi di South Yarrows, isole Orcadi (fine del IV millennio a.C.), hanno esattamente la forma dell'osso della morte della Vecchia Strega. Fonte: Henshall, 1963.

che conduce a una camera antropomorfa a forma di utero (vedi figura 4).

I monumenti megalitici furono costruiti perché si vedessero. Gli scavi e le ricostruzioni più accurate hanno dimostrato che si dedicava grande attenzione alle pareti e alle facciate esterne. Una ricostruzione di un monumento di Barnenez, in Bretagna, che risale al V millennio a.C. (Giot, 1980), per esempio, ha rivelato una serie concentrica di pareti in cui le parti superiori delle mura interne erano perfettamente visibili. Un'altra grande struttura, risalente alla prima metà del III millennio a.C., è stata ricostruita a Silbury, nel Wiltshire, nell'Inghilterra sudoccidentale (Dames, 1976). Scavi successivi hanno rivelato che un tempo esistevano strutture lignee sulla sommità e sul fianco di alcuni monumenti megalitici e che queste strutture lignee erano altrettanto importanti quanto i monumenti stessi. Basi per pilastri di legno (che indicano la presenza di strutture) sono state individuate in numerosi bassi tumuli in Bretagna, Gran Bretagna e Danimarca. Talora sono state scoperte tracce di una facciata lignea, di un portico collocato sul fronte del tumulo e di recinti a palizzata (Madsen, 1979). La raffinata decorazione a bassorilievo sulle pietre che formavano l'ingresso (come a Newgrange) suggerisce che le cerimonie si svolgevano di fronte ai tumuli. I resti di insediamenti ritrovati spesso nei pressi dei tumuli a cortile dell'Irlanda hanno portato alcuni studiosi a pensare che le tombe a camera e i lunghi tumuli debbano essere considerati non tanto luoghi di sepoltura quanto piuttosto dei veri e propri santuari. Gli scavi hanno però assai spesso rivelato la presenza di scheletri in grande numero, il che suggerisce che i monumenti servissero come reliquiari e che fossero utilizzati collettivamente dalla comunità. In alcune tombe sono stati messi in luce fino a 350 scheletri disarticolati: in altre sono stati ritrovati soltanto da 5 a 20 scheletri, collocati in bell'ordine in compartimenti nei quali venivano deposti dopo che la carne si era distaccata. In alcuni casi sono state ritrovate pile di crani accuratamente disposte negli angoli.

Alcuni tumuli in Gran Bretagna possedevano le cosiddette camere mortuarie (*mortuary houses*), che erano costruite in legno o in pietra e avevano pavimenti di legno. Le camere mortuarie rettangolari ritrovate a Lochhill e Slewcairn contenevano tre fosse: quella centrale aveva due pilastri mentre l'ultima fossa aveva grandi tronchi d'albero spezzati (Masters, in Renfrew, 1981, p. 103). Le camere mortuarie sono state ritrovate anche in Danimarca (Becker, in Daniel e Kjaerum, 1973, pp. 75-80; Madsen, 1979). In questi edifici sono stati trovati depositi di carbone fossile, di terra scura, di ossa cremate e occasionalmente un cranio di bambino e utensili di selce: si tratta forse di indizi di sacrifici. Sembra che le strutture megalitiche e i tumuli allungati, non diversamente delle cattedrali e dalle chiese cristiane, fungessero insieme da santuario e da ossario. Alcuni grandi monumenti, costruiti con una certa raffinatezza e con le pietre angolari o le pareti interne decorate con incisioni simboliche, come quelli di Knowth e Newgrange (O'Kelly, 1983), in Irlanda, e di Gavrinis, in Bretagna, erano verosimilmente luoghi sacri in cui si celebravano funerali, riti annuali e riti di iniziazione. Questi monumenti non dovrebbero essere chiamati «tombe», ma piuttosto «tombe santuario». Il tumulo a forma di uovo che ricopre la tomba santuario di Newgrange è ricoperto di quarzo bianco e assomiglia a una enorme cupola a forma di uovo. Probabilmente intendeva rappresentare un gigantesco uovo cosmico, il grembo del mondo.

Molto probabilmente non tutti i riti erano di tipo funerario, legati alla morte di uomini o della natura: forse alcuni avevano un carattere iniziatico. Gli ingressi alle tombe sono sempre particolarmente stretti e richiamano tipicamente la forma di una vulva (vedi figura 5): nella camera mortuaria si penetra strisciando lungo uno stretto passaggio di pietra. Una parete di grandi lastre di pietra circonda da entrambi i lati, formando una sorta di anticamera, l'imboccatura del passaggio di ingresso. Questa struttura è forse una riproduzione dello stretto e difficile ingresso nel grembo della Dea madre.

FIGURA 5. *Ingressi di tombe.* Gli stretti ingressi alle tombe di 1) Norn's Tump e 2) Windmill Tump rinviano evidentemente al simbolo della vulva. Fonte: Müller-Karpe, 1974.

Nelle tombe a galleria ritrovate in Francia, in Svizzera e nella cultura del vasellame dal collo a imbuto in Germania, talvolta le pareti di separazione presentano numerosi buchi rotondi, il cui significato appare evidente se si considera la venerazione di pietre cave (o similmente di alberi cavi) ancor oggi diffusa in Irlanda, Scozia, Inghilterra, Francia e in molti altri Paesi europei. Strisciando attraverso l'apertura di una pietra o di un albero si entra simbolicamente all'interno del grembo della Madre terra e ci si consegna a lei. Così rafforzato dai poteri della Dea, il fedele infine rinasce. L'azione di penetrare strisciando attraverso uno stretto pertugio costituirebbe allora un rito di iniziazione simile all'atto di dormire in una grotta, cioè «dormire con la Madre», che rinvia alla morte e alla rinascita. Le ben note sculture di donne dormienti che provengono dall'ipogeo di Hal Saflieni, a Malta, e risalgono all'incirca al 3000 a.C., molto probabilmente testimoniano un rito di iniziazione di questo genere.

La potenzialità generatrice della madre (o della Madre terra) gravida è esaltata nel simbolo di un piccolo rilievo o di un *omphalos* (ombelico), che si trova spesso inciso o rappresentato su alcune lastre di pietra. Decorazioni a rilievo di questo genere, per esempio, ricoprono completamente la superficie di ventitré lastre erette all'interno della tomba a corridoio di Gavrinis, dando l'impressione di una coerente unità simbolica. Questo santuario, uno dei più ricchi monumenti megalitici della Bretagna, è situato su una piccola isola del Golfo di Morbihan. L'uso insistito di motivi a onde e ad archi concentrici è evidentemente in armonia con l'ambiente acquatico del monumento. Il simbolo dominante è qui il semicerchio concentrico, intrecciato o circondato da numerose linee ondulate e serpentiformi. Molte lastre sono decorate con archi concentrici, collocati come in una pila l'uno sopra l'altro a formare colonne verticali. Gli archi della fascia centrale sono più grandi degli altri e presentano una singolare protrusione simile a un *omphalos* (vedi figura 6). Secondo chi scrive questa complessa raffigurazione rimanda alla crescita della forza generatrice della Dea: l'accento è posto sulla vulva antropomorfa e, al centro, sul segno dell'utero. (Per altri esempi vedi Twohig, 1981, pp. 172-75).

Simbolicamente connessa alla tomba a corridoio di Gavrinis è la lastra di pietra posteriore, più o meno triangolare, di una tomba a corridoio di La Table des Marchands, in Bretagna. Essa ha al suo centro il disegno di una vulva, circondata da alcuni segni che paiono rinviare al concetto di energia (quattro serie di uncini) e che forse hanno lo scopo di stimolare la sorgente della vita. Un simbolismo assai simile si ritrova su alcuni vasi dell'antica Grecia, sui quali la Dea giovane (Semele, Gaia) è raffigurata all'interno di un tumulo artificiale, che a sua volta è circondato dai Satiri, mezzi uomini e mezzi caproni, e da Dioniso, che hanno la funzione di stimolare la sua energia generatrice. Su altre lastre di pietra all'interno di tombe a corridoio il simbolo del tumulo artificiale sormontato da una protuberanza si ritrova circondato da asce, un altro simbolo di energia, oppure associato a linee serpentiformi o a impronte di piedi. Altri esempi della medesima immagine (che nella letteratura archeologica è stata malamente interpretata e definita «brocchiere») mostrano linee ondulate che paiono scaturire dalla parte superiore, quasi a significare il rinascere della vita vegetale. La camera a forma di alveare, sormontata da una pietra piatta, che è presente

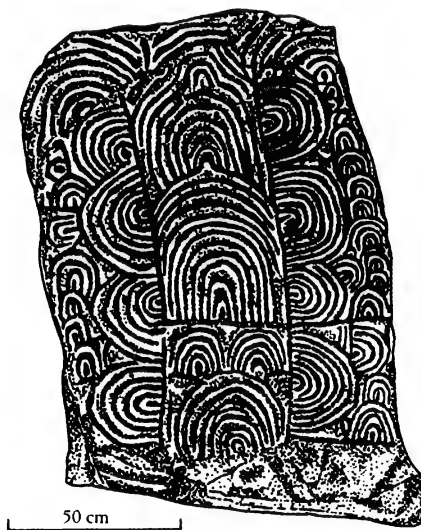



FIGURA 6. *Il motivo del tumulo e dell'*omphalos. Alcune lastre della tomba a corridoio di Gavrinis sono ricoperte da sequenze di archi concentrici che si irradiano da un'apertura centrale a forma di vulva; le singolari protrusioni all'apice (nella colonna centrale) rinviano molto probabilmente al segno dell'*omphalos*. Queste figure rimandano alla forza generatrice della Dea. Golfo di Morbihan, Bretagna; fine del IV millennio a.C. Fonte: Twohig, 1981.

in alcune tombe a corridoio, rappresenta forse un ventre gravido e un *omphalos*. Rinvia probabilmente alla stessa idea il cosiddetto segno a brocchiere, che ritroviamo rappresentato in una incisione.

Analizzando il monumento di Silbury Hill, Michael Dames ha dimostrato che nella Gran Bretagna neolitica la collina fungeva da metafora per indicare il ventre gravido della dea (Dames, 1976). L'intera struttura forma un'immagine della Dea: la collina è il suo ventre, mentre il fossato disegna il resto del suo corpo in una posizione assisa o accovacciata. La sommità circolare di Silbury Hill è l'ombelico della dea, il suo *omphalos*, nel quale si concentra la sua energia vivificatrice. La venerazione dei sacri monti si ritrova in Europa, del resto, almeno fino al XX secolo. Il culto della Terra madre veniva celebrato sulle sommità delle montagne coronate da grandi massi di pietra.

Una seconda divinità associata al simbolismo dei monumenti megalitici è la Dea della morte e della rinascita, rappresentata in genere sotto la forma di un uccello da preda, in genere una civetta. La sua immagine è spesso incisa o modellata sulle statue-*menhir*, sulle lastre di tombe a corridoio e a galleria, e sulle pareti di tombe sotterranee. La Dea, oppure soltanto i suoi occhi o i suoi segni simbolici, appare raffigurata anche su piccole placche di scisto, sulle ossa dei piedi o delle mani (falangi) opportunamente riutilizzate e su cilindretti di pietra deposti nelle tombe.

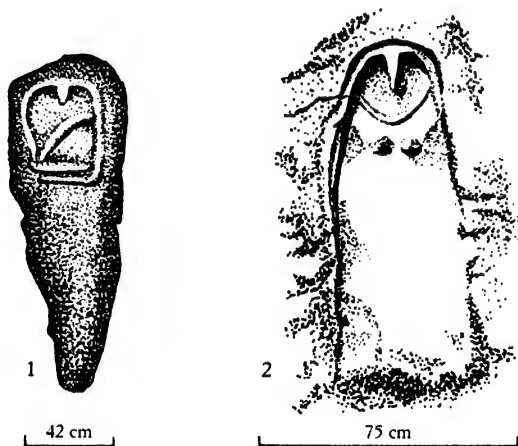



FIGURA 7. *La Dea civetta.* 1) In questa stele la Dea civetta si presenta con le braccia conserte; il pastorale attraversa la parte superiore del suo corpo (isola di Aven Meunier, Francia meridionale). 2) La Dea civetta indossa una collana (secondo una convenzione tipica di questo genere di rappresentazioni) in questo disegno a carboncino proveniente dalla parete dell'anticamera di un ipogeo del Bacino di Parigi (3000-2500 a.C. circa). Fonte: d'Anna, 1977.

Le peculiarità caratteristiche della civetta – gli occhi rotondi e il becco adunco – si osservano spesso sulle statue-*menhir* della Francia meridionale e dell'Iberia, nonché nei rilievi e nei disegni a carboncino degli ipogei del bacino di Parigi (vedi figura 7). Spesso il volto è schematizzato con un semplice segno a T oppure indicando solamente gli occhi e le sopracciglia; la testa è spesso quadrata e circondata da segni angolari o uncinati (*chevron*) (vedi figura 2). Sulle lastre delle tombe a galleria della Bretagna in genere sono rappresentati a rilievo soltanto i seni e le collane della Dea civetta, quasi elementi simbolici capaci di rinviare all'intera figura divina. Nelle tombe a corridoio del Portogallo l'immagine della Dea civetta su placche di scisto presenta un naso o becco assai pronunciato, braccia schematiche, tre linee (o bande) orizzontali lungo le guance, talora segni a forma di vulva e un motivo a *chevron* sulla schiena. La faccia da civetta della Dea compare in una forma piuttosto particolare su una pregevole scultura scoperta a Knowth West, in Irlanda: il suo viso è circondato – quasi immerso – in un motivo a labirinto, che simboleggia probabilmente la fonte della vita oppure le acque vivificatrici, mentre al centro si trova una vulva. Altre immagini della Dea civetta su vasi provenienti da Almería, in Spagna, sono talora associate al disegno di un alveare, a un intreccio di V, triangoli e losanghe.

I simboli associati alla Dea civetta – linee ondulate, bande tratteggiate o a zigzag, rete, labirinto, meandro, alveare, triplice linea, uncino, ascia – sembrano tutti rinviare alla fonte o alla stimolazione della vita, dell'energia. La loro associazione con la Dea civetta esalta la rinascita come un elemento essenziale della sua personalità. In questo complesso simbolico è del tutto assente, invece, il tema della morte nel suo aspetto di sofferenza e di agonia.

Gli occhi rotondi della Dea civetta (ci) osservano dalle ossa delle falangi e dai cilindretti di pietra deposti in alcune tombe megalitiche della Spagna e del Portogallo. Gli occhi e le sopracciglia sono incisi nella parte superiore dell'osso o del cilindro di pietra e sono circondati da *chevron*, triangoli, linee a zigzag e intrecciate (vedi figura 8). Ancora una volta i simboli della morte (le ossa, le pietre di colore chiaro) si presentano combinati con il simbolismo acquatico della fonte di vita.

Questi impressionanti occhi della Dea diedero origine a uno dei suoi nomi, che si diffuse ampiamente dopo la pubblicazione, nel 1957, di O.G.S. Crawford, *The Eye Goddess*. La Dea occhio avrebbe avuto la sua origine nel Vicino Oriente e in seguito il suo culto si sarebbe diffuso attraverso il Mediterraneo fino all'Europa occidentale. Sorprendente, in effetti, è la somiglianza tra alcune statuine provenienti dal tempio di Tell Brak, nella

FIGURA 8. *La Dea occhio.* 1) Gli occhi su queste ossa di falangi sono circondati da segni angolari (*chevron*), triangoli, reticoli e altri simboli familiari (insediamento di Almizaraque, Almería, Spagna, prima metà del III millennio a.C.). 2) Questi «idoli occhio» di pietra provenienti da tombe megalitiche mostrano due o tre linee che si piegano sotto gli occhi della Dea e continuano come *chevron* sulle sue tempie; il motivo a zigzag sulla sommità e sul retro rappresenta forse i capelli (Morón de la Frontera, Spagna; probabilmente inizio del III millennio a.C.). Fonte: Leisner e Leisner, 1943.

Siria orientale (circa 3500 a.C.), che hanno occhi sbarrati e le sopracciglia unite sopra il becco, con gli idoli di pietra della Spagna e del Portogallo. La somiglianza, tuttavia, si fonda molto probabilmente sopra una concezione simbolica degli occhi divini universalmente diffusa, dalla quale si sarebbero autonomamente sviluppate le varianti occidentali. La Dea occhio dell'Europa occidentale, infatti, risale a un periodo fra il V e il IV millennio a.C. (e non, come si pensava ai tempi di Crawford, fra il III e il II millennio), possiede significativi paralleli nell'Europa sudorientale, ma certamente non è una divinità di importazione.

Piccole statuette in pietra a forma di clessidra, talora con teste triangolari, si trovano frequentemente nelle tombe megalitiche della penisola iberica del tipo di Los Millares, che risalgono alla fine del IV o all'inizio del III millennio a.C. Figure a clessidra sono dipinte anche sulle pareti di alcune grotte neolitiche in Spagna e sono incise sulla pietra in alcune tombe a corridoio irlandesi. Forse la forma a clessidra è il risultato dall'unione di due segni che rappresentano il triangolo pubico (la vulva) accostati tra di loro a vertici contrapposti. Negli ipogei della Sardegna pare che la vulva e i segni a forma di clessidra siano praticamente interscambiabili. Anche sui megaliti irlandesi sono spesso associate incisioni a triangolo e a forma di clessidra. Qualche volta i simboli a forma di clessidra sono associati in triadi oppure si trovano accostati a tre fori rotondi circondati da un paio di linee circolari, come sulla pietra angolare 52 di Newgrange (vedi figura 9). Forse il numero tre riflette la triplice natura della Dea. Nei dipinti su vasi il segno a clessidra compare spesso in associazione con reticoli, con linee serpentiformi e a meandri, che propongono un collegamento con il simbolismo della fonte e dell'acqua di vita. Le zampe d'uccello e gli artigli che paiono collegati alle figure a clessidra su alcuni vasi della cultura di Cucuteni (Romania nordorientale e Ucraina occidentale) e della cultura sarda di Ozieri rinviano, invece, alla simbologia della Dea come uccello predatore. La clessidra in sé può forse rappresentare il ritorno della vita, nel momento in cui la Dea della morte e della rinascita fuoriesce dalla tomba oppure dalla grotta. Il segno è connesso anche alla farfalla, disegnata come una clessidra orizzontale: si tratta di un simbolo di nuova vita. Le origini dell'immagine della Dea in forma di uccello predatore vanno collocate nel Paleolitico, come dimo-

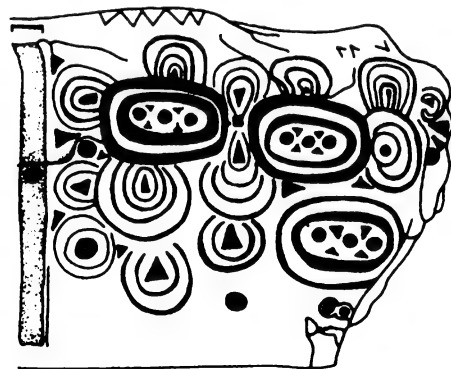



FIGURA 9. *Simbolo a clessidra.* Triangoli, simboli a clessidra e triadi di fori (racchiuse in figure simili a cartigli) sulla pietra angolare 52 di Newgrange, contea di Meath, Irlanda. Fonte: Brennan, 1983.

strano alcune raffigurazioni di civette nelle grotte del Paleolitico superiore e le ossa alari di grandi volatili ritrovate talora in tombe paleolitiche.

La presenza di scheletri disarticolati e di crani nelle tombe megalitiche dimostra che era diffusa la pratica della scarnificazione. I cadaveri venivano offerti alla Dea, rappresentata dagli uccelli da preda. Questa pratica è documentata anche nelle pitture parietali del santuario dell'avvoltoio di Çatal Hüyük, in Anatolia. Talvolta nelle tombe megalitiche venivano sepolti grandi uccelli, probabilmente come sacrifici offerti alla Dea. In una tomba a camera di Isbister, nelle isole Orcadi (Scozia), gli scavi hanno portato alla luce un grande deposito di ossa di uccelli: per la maggior parte di aquila dalla coda bianca, ma anche di gufi di palude, gabbiani dal dorso nero, cornacchie o corvi (Hedges 1983). Tutti questi uccelli si nutrono di carcasse.

Le incisioni geometriche presenti su molti megaliti irlandesi – mezzelune, cerchi e centri concentrici; forme serpentine o a zigzag con un numero che varia da tredici a diciassette spirali (il numero dei giorni della luna crescente); suddivisioni in quattro, sei, otto e dodici – suggeriscono uno spiccato interesse per la struttura ciclica del tempo. Pare accertata la connessione della Dea con la determinazione dei cicli della natura e dell'esistenza umana. Ella probabilmente dirigeva e controllava i cicli della vita e della luna.

Numerose tombe santuario dell'Europa occidentale furono costruite in modo che l'ingresso fosse allineato con il solstizio d'inverno. L'allineamento dell'ingresso con la posizione della luna al solstizio d'inverno, in particolare, suggerisce l'importanza dell'influsso lunare sulle tradizioni funerarie e propone una stretta associazione di queste tombe con la Dea lunare, nella sua funzione di rigeneratrice cosmica. Tuttavia questi monumenti non avevano la funzione di osservatori lunari o solari, come è stato sostenuto da A. Thom (1979) e da altri studiosi che si sono occupati di astronomia megalitica. Il loro orientamento secondo le fasi lunari e solari, piuttosto, voleva soprattutto favorire la rinascita della vita, affidata appunto alla Dea. Nell'arte megalitica incontriamo frequentemente collegati tra loro i simboli della misurazione del tempo e quelli del potere di rigenerazione della Dea, fra la meridiana e gli occhi divini e fra lo gnomone e la coppella, simboli della fonte di vita e di rinascita. Altri simboli che spesso incontriamo associati sono quelli che esprimono la forza rigeneratrice delle acque o delle piante.

Sulle pareti interne di alcune tombe megalitiche della Bretagna e dell'Irlanda sono incise imbarcazioni cerimoniali. Si tratta sempre di raffigurazioni molto astratte, spesso soltanto una serie di linee verticali collegate da una striscia alla base. Sulla chiglia, tuttavia, vi è spesso una testa zoomorfa o a spirale, probabilmente quella di un serpente. Talora compare un'immagine astratta della Dea tirata da quello che sembra essere un serpente oppure una imbarcazione. Se l'imbarcazione e il serpente sono simboli perfettamente intercambiabili (come avviene nei manufatti egizi e sulle rocce scandinave dell'Età del bronzo), allora anche i tanti serpenti avvoltolati che troviamo incisi sulle pareti delle tombe sono simboli di rigenerazione della vita. Forse non è un caso che alcuni dei serpenti avvoltolati e dei segni a zigzag di Knowth e Newgrange siano collegati a un triangolo o a una losanga (due triangoli uniti alla base), i segni caratteristici della Dea della morte e della rinascita; allo stesso modo zampe di uccelli da preda sembrano attaccate alla prua delle imbarcazioni su alcuni piatti delle isole Cicladi che risalgono alla metà del III millennio a.C.

Alcune narrazioni popolari associano le tombe megalitiche a divinità terribili, come la dea Gráinne, la vecchia strega dei miti celtici (Burl, 1981, p. 66). Il significato originario di *gráinne* è «bruttezza». Si dice che alcuni *cairn* siano composti dalle pietre cadute un tempo dal grembiule della vecchia strega. Almeno quattro tombe a camera in Irlanda sono chiamate «il letto di Diarmaid e di Gráinne». La tomba a corridoio di Knockmany, nella contea di Tyrone, è detta «la grotta di Annia», un riferimento alla dimora della strega Anu, custode dei morti. Alcune colline a forma di seno nella contea di Kerry, in Irlanda, sono ancora oggi chiamate i «capezzoli di Anu». Anu è correlata alla dea bretone Ankou («morte») e ad altre dee della morte con nomi simili (come la slava Yaga, da *Enga; la protosamoieda *Nga; la vicino orientale Anat, ecc.). Appare dunque ancora viva nella memoria popolare la Dea lunare, rappresentata nelle statuette come la Dea Bianca, cioè la Morte.

In conclusione, l'arte dei monumenti megalitici rivela l'associazione con i due aspetti fondamentali della grande Dea preistorica, l'aspetto ctonio e quello lunare. L'idea che organizza la pianta e la forma di questi monumenti era la credenza nella Madre Terra generatrice che è insieme la Madre dei defunti. Sculture (statuette e stele), bassorilievi e incisioni rappresentano la dea lunare con sembianze umane, come Dea Bianca (la Vecchia Strega), oppure in forma di un uccello predatore, in genere una civetta. Questa seconda forma costituisce l'altro aspetto (quello associato alla morte, alla notte e all'inverno) di colei che invece, sotto forma umana o di uccello acquatico, conferisce la vita.

[Vedi anche *PREISTORIA, RELIGIONI DELLA*, articolo *L'Antica Europa*; e inoltre *DEA, CULTO DELLA*, vol. 2; *SACRALITÀ FEMMINILE*, vol. 1; *PIETRE*, vol. 4].

BIBLIOGRAFIA

M. Almagro Basch, e A. Arribas Palau, *El poblado y la necrópolis megalíticos de Los Millares*, Madrid 1963.

A. d'Anna, *Les Statues-menhirs et stèles anthropomorphes du midi méditerranéen*, Paris 1977.

J. Arnal, *Les Statues-menhirs. Hommes et dieux*, Paris 1976.

M. Brennan, *The Stars and the Stones. Ancient Art and Astronomy in Ireland*, London 1983.

Aubrey Burl, *Rites of the Gods*, London 1981.

O.G.S. Crawford, *The Eye Goddess*, London 1957.

M. Dames, *The Silbury Treasure. The Great Goddess Rediscovered*, London 1976.

M. Dames, *The Avebury Cycle*, London 1977.

G.E. Daniel, *The Megalith Builders of Western Europe*, London 1958.

G.E. Daniel, *The Prehistoric Chamber Tombs of France*, London 1960.

G.E. Daniel e P. Kjaerum (curr.), *Megalithic Graves and Ritual*, København 1973. Tra i vari saggi qui raccolti cfr. spec. C.J. Becker, *Problems of the Megalithic «Mortuary Houses» in Denmark*; e K. Jażdżewski, *The Relations between Kujavian Barrows in Poland and Megalithic Tombs in Northern Germany, Denmark and Western European Countries*.

R. De Valera, *The Court Cairns of Ireland*, «Proceedings of the Royal Irish Academy», 60, sec. C, 2 (1960), pp. 9-140.

R. De Valera e S. Ó Nualláin, *Survey of the Megalithic Tombs of Ireland*, III, *Counties Galway, Roscommon, Leitrim, Longford, Westmeath, Laoighis, Offaly, Kildare, Cavan*, Dublin 1972.

G. Eogan, *Excavations at Knowth*, Dublin 1984.

P.-R. Giot, *Barnenez, Carn, Guennoc*, I-II, Rennes 1987.

P.-R. Giot, J. L'Helgouach e J.-L. Monnier, *Préhistoire de la Bretagne*, Rennes 1979.

J.W. Hedges, *Isbister. A Chambered Tomb in Orkney*, Oxford 1983.

Audrey S. Henshall, *The Chambered Tombs of Scotland*, I-II, Edinburgh 1963-1972.

M. Herity, *Irish Passage Graves. Neolithic Tomb-Builders in Ireland and Britain, 2500 B.C.*, New York 1974.

G. Leisner e Vera Leisner, *Die Megalithgräber der Iberischen Halbinsel*, I, *Der Süden*, Berlin 1943.

J. L'Helgouach, *Les Sépultures mégalithiques en Armorique. Dolmens à couloir et allées couvertes*, Rennes 1965.

E. MacKie, *The Megalith Builders*, Oxford 1977.

T. Madsen, *Earthen Long Barrows and Timber Structures. Aspects of the Early Neolithic Mortuary Practice in Denmark*, «Proceedings of the Prehistoric Society», 45 (1979), pp. 301-20.

L.J. Masters, *The Lochhill Long Cairn*, «Antiquity», 47 (1973), pp. 96-100.

H. Müller-Karpe, *Handbuch der Vorgeschichte*, III, *Kupferzeit*, München 1974.

M.J. O'Kelly, *Newgrange. Archaeology, Art and Legend*, London 1983.

C. Renfrew (cur.), *The Megalithic Monuments of Western Europe*, London 1983. Tra i vari saggi qui raccolti cfr. R.W. Chapman, *The Megalithic Tombs of Iberia*; P.-R. Giot, *The Megaliths of France*; Lili Kaelas, *Megaliths of the Funnel Beaker Culture in Germany and Scandinavia*; L.J. Masters, *Chambered Tombs and Non-Megalithic Barrows in Britain*; M.J. O'Kelly, *The Megalithic Tombs of Ireland*; e D. Trump, *Megalithic Architecture in Malta*.

A. Thom, *Megalithic Remains in Britain and Brittany*, Oxford 1978.

Elizabeth Shee Twohig, *The Megalithic Art of Western Europe*, Oxford 1981.

MARIJA GIMBUTAS

MERLINO. Le origini di Merlino, mago, profeta, custode del leggendario re britanno Artù e figura centrale del romanzo arturiano medievale, sia francese sia inglese, sono da ricercare in una serie di antichi poemi gallesi e nel materiale latino a essi collegato. Il nome *Merlino* fu creato dallo pseudostorico del XII secolo Goffredo di Monmouth, che narrò del concepimento di un «ragazzo senza padre», figlio di una monaca ingravidata da un incubo nella città di Caerfyrddin (l'attuale Carmarthen), nel Galles meridionale. Il famoso consiglio dato dall'onnisciente ragazzo a re Vortigern suggerisce che Goffredo abbia modellato il suo Merlino sulla precedente storia gallese di Ambrosio Aureliano. Sebbene due delle imprese più tarde, ossia lo spostamento di Stonehenge dall'Irlanda all'Inghilterra e la trasformazione di Uter Pendragon in Gorlois, così da permettergli di trascorrere la notte con la moglie di lui (tranello, questo, che porta al concepimento di Artù), non siano presenti nelle fonti più antiche, il ruolo principale di Merlino, ossia quello di profeta politico, nella *Historia regum Britanniae* di Goffredo è di stampo del tutto tradizionale.

La nascita del profeta a Caerfyrddin è sicuro segno che si tratti, in effetti, del Myrddin gallese, il cui nome è variamente attestato nelle forme grafiche *Merddin*, *Merdin* e *Myrtin*, che Goffredo cambiò in *Merlin* per evitare spiacevoli assonanze con il francese *merde*. Sono a noi pervenuti diversi poemi medievali in gallese attribuiti a un immaginario Myrddin. Questi poemi consistono per lo più in vaticini *post hoc* e commenti contemporanei a eventi politici attribuiti al famoso profeta, che prese a rivestire questo ruolo a partire dal X secolo, come prova il poema *Armes Prydein* (circa 935), un ruolo che manterrà per tutto il Medioevo. Tuttavia è possibile distinguere in essi un sostrato storico al quale altri poemi, anteriori al XII secolo, fanno allusione e che può essere ricostruito grazie a queste e ad altre fonti. Myrddin, membro della corte di re Gwenddoleu, impazzì nella battaglia di Arfderydd (avvenuta nel 573 nell'odierna Cumbria). Fuggito dalla corte di re Rhydderch di Strathclyde in preda al terrore, si rifugiò nella foresta della Caledonia (nelle Lowlands scozzesi) dove visse da selvaggio (il suo epiteto gallese è appunto

Wyllt, «selvaggio»). Lì venne assistito da sua sorella, o amante, Gwenddydd, alla quale profetizzò certi eventi di corte. Di queste tradizioni si servì Goffredo di Monmouth nel suo poema *Vita Merlini*, composto con il duplice proposito di correggere gli elementi non tradizionali della storia e di integrare il ritratto del personaggio che aveva precedentemente dato nella sua *Historia*. I suoi due Merlino sembrarono ai contemporanei due personaggi distinti, chiamati Merlinus Ambrosius (nella *Historia*) e Merlinus Silvestris (nella *Vita*), ma sarebbe più corretto imputare tale distinzione alla conoscenza imprecisa della genuina tradizione che Goffredo aveva al tempo in cui scrisse la *Historia*.

Il Myrddin settentrionale compare sotto il nome di *Lailoken* nella *Vita Kentigerni* di Joceline di Furness (XII secolo) e ha un omologo nel personaggio irlandese del IX secolo Suibhne Geilt. Il racconto di Lailoken trovò una nuova ambientazione nel Galles meridionale e, secondo quanto afferma A.O.H. Jarman, al pazzo fu dato un nuovo nome derivato da *Caerfyrddin*. Rachel Bromwich, sottolineando lo *status* di Myrddin come poeta della tradizione bardica gallese, suggerisce che si trattasse in realtà di un poeta del VI secolo, del quale non ci sono pervenute opere, ma che sviluppò tratti leggendari come accadde a Taliesin. È indubbio che le saghe dei due personaggi si siano influenzate l'un l'altra e che esse siano collegate in un poema dialogico, anteriore al XII secolo, probabilmente noto a Goffredo di Monmouth, il quale si è servito dell'artificio del dialogo nella *Vita*. Sebbene la letteratura gallese non mostri l'influenza del posteriore romanzo arturiano per quanto riguarda il personaggio di Myrddin, la poesia gallese tardo medievale contiene allusioni al suo imprigionamento, alla sua morte e a certi elementi erotici della leggenda.

BIBLIOGRAFIA

Per una trattazione valida e concisa della storia di Myrddin/Merlino, cfr. A.O.H. Jarman, *The legend of Merlin*, Cardiff 1960, e l'articolo dello stesso autore, *A oedd Myrddin yn fardd hanesyddol*, in «Studia Celtica», 10/11 (1975-1976), pp. 182-97, scritto in risposta all'intervento di Rachel Bromwich, *Y Cynfeirdd a'r Traddodiad Cymraeg*, in «Bulletin of the Board of Celtic Studies», 22 (1966), pp. 30-7. Per una panoramica completa sull'argomento, cfr. Rachel Bromwich (cur. e trad.), *Trioedd Ynys Prydein. The Welsh Triads*, Cardiff 1961, 3ª ed. *Trioedd Ynys Prydein. The Triads of the Island of Britain*, Cardiff 2006. Per uno studio delle origini storiche di Merlino, cfr. N. Tolstoy, *The Quest for Merlin*, London 1985.

[Per una traduzione italiana delle fonti medievali su Merlino si veda:

Gabriella Agrati e Maria Letizia Magini (curr. e tradd.), *Merlino l'incantatore*, Milano 1996.

Goffredo di Monmouth, *Storia dei re di Britannia*, Gabriella Agrati e Maria Letizia Magini (curr. e tradd.), Parma 1989, 2ª ed. riv. 2005.

Goffredo di Monmouth, *La profezia di Merlino*, Gabriella La Placa (cur.), Genova 1990.

Goffredo di Monmouth, *La profezia di Merlino*, A.G. Luciani e Maria G. Vitali (curr. e tradd.), Palermo 1992.

Goffredo di Monmouth, *La follia del mago Merlino*, A. Magnani (cur. e trad.), Palermo 1993. Traduzione della *Vita Merlini*.

Goffredo di Monmouth, *Historia regum Britanniae*, I. Pin (cur. e trad.), Pordenone 1993, rist. Roma 2007.

Goffredo di Monmouth, *Profezie e visioni del mago Merlino. Historia regum Britanniae, Liber VII*, A. Morganti (cur.), Rimini 2008].

BRINLEY F. ROBERTS

MOKOŠ è la dea che dà la vita nell'antica mitologia slava, ereditata dal pantheon preindoeuropeo e poi sminuita durante l'era protocristiana. È l'unica divinità femminile di cui si fa menzione nel pantheon di Kiev stabilito da Vladimir I nel 980 d.C. Nella Russia settentrionale è sopravvissuta come spirito della casa, con il nome di Mokysha o Mokusha; una donna alta, con la testa grande e le braccia lunghe, che tosa le pecore di notte e fila la lana e il lino. Il suo nome è collegato all'idea del filare e dell'intrecciare (in lituano *meksti*, *makstyti*, «intrecciare» e *mākas*, «camicia»; in russo *meshok*, «sacco, borsa», *moshna*, «sacca») e a quella di umidità (**mok-* o **mokr-*, «bagnato, umido»). Queste associazioni rimandano ai legami con la dea dell'Antica Europa che donava e prendeva la vita, cioè la dea del Fato, che filava il filo della vita e dispensava l'acqua della vita. I *menhir* (*kamennye baby*) venerati in alcune regioni slave fino al XX secolo (alcuni ora chiamati *Maria*) sembrano collegati a questa antica dea che aveva poteri terapeutici. Presso queste pietre venivano offerti lino, lana e pecore dai paralitici, dai ciechi e dai sordi.

Nell'era cristiana, Mokoš fu soppiantata da Paraskeva-Piatnitsa («venerdì, quinto giorno») o Lianitsa («che lava il lino»). Nella tradizione russa ortodossa è identificata con santa Paraskeva (dal greco *paraskevi*, «venerdì»). Il venerdì era il giorno consacrato alla dea, caratterizzato dalla tabuizzazione del lavoro femminile. Nelle processioni del Carnevale, l'immagine della dea era adornata di lino, aveva i capelli sciolti e le mani aperte. Alcune leggende parlano dei poteri miracolosi delle fonti terapeutiche o delle sorgenti di fiume associate a Paraskeva-Piatnitsa. Nel rituale russo detto *mokrida* (da *mokr-*, «bagnato») veniva offerto un sacrificio alla dea che consisteva di lino, lana, fili, o manufatti tessuti come asciugamani e camicie. La festa più importante in suo onore cadeva il 28 ottobre, all'interno

del periodo annuale della lavorazione del lino. In questo giorno le donne non potevano lavorare e la disubbidienza a questa regola poteva portare alla cecità o a qualche altra malattia, e poteva persino causare la morte. Piatnitsa aveva il potere di trasformare in rane le donne intransigenti. Ai crocevia venivano eretti altari e pilastri in suo onore e fino al XX secolo si costruivano immagini in legno della dea.

Nella Russia settentrionale alcune antiche icone attestano l'importanza duratura di questa dea preindoeuropea in veste cristiana. In queste icone, santa Paraskeva, che ha sostituito Mokoš, è rappresentata come una delle figure di una santa triade, insieme a sant'Elia (Il'ia), che ha rimpiazzato la divinità indoeuropea Perun, e a san Biagio (Vlasii), che ha preso il posto della divinità indoeuropea Veles-Volos.

BIBLIOGRAFIA

V.V. Filatov, *Riazanskaia ikon "Paraskeva Piatnitsa"*, in «Sovetskaia arkheologiia», 1 (1971), pp. 173-90.

N.M. Matorin, *Zhenskoe bozhestvo v pravoslavnom kul'te*, Moskva 1931.

S.A. Tokarev, *Religioznye verovaniia vostochnoslavianskikh narodov*, Moskva 1957.

[Aggiornamenti bibliografici:

F.S. Kapitsa, *Slavianskie traditsionnye verovaniia, prazdniki i ritualy*, Moskva 2001.

N.S. Shaparova, *Kratkaia entsiklopediia slavianskoi mifologii*, Moskva 2001.

S.A. Tokarev (cur.), *Mify narodov mira*, I-II, Moskva 1980-1982, 2ª ed. 1987-1988].

MARIJA GIMBUTAS

MONGOLI, RELIGIONI DEI. Se si prendono in considerazione le cronache ricorrenti sin dai tempi più antichi, le forme religiose dei Mongoli sono state influenzate dalle religioni professate dai gruppi etnici insediati in quello che poi sarebbe diventato il territorio mongolo, prima dell'emergere di questo popolo. La più antica di queste forme religiose era lo sciamanismo, che era la religione dell'Impero Liao della confederazione tribale Khitan (907-1125 d.C.) e dei loro successori Jürchen (1115-1234 d.C.), che ne usurparono il potere. Ci sono resoconti di influenze buddhiste nelle steppe sin dai tempi della dinastia cinese Han (260 a.C.-220 d.C), mentre sono attestate influenze iraniche tra le popolazioni turche della regione. Il Cristianesimo nestoriano è documentato già nel XII secolo presso le popolazioni turche Kereit, Naiman e Önggüt, prima vicini e successivamente compatrioti dei Mongoli. Questo alimentò presso i contemporanei occidentali la convinzione che nel loro territorio si trovasse il favoloso regno del Prete Gianni. Successivamente le conversioni dei Mongoli ad opera dei cattolici portarono anche alla fondazione di una diocesi a Cambaluc (Pechino), ma questo sviluppo ebbe breve durata. Neanche i ripetuti tentativi dei missionari cristiani nel XIX e nel XX secolo riuscirono a lasciare tracce riconoscibili nella religione popolare dei Mongoli.

In aggiunta alle influenze del Nestorianesimo, anche il Manicheismo, con le sue idee dualistiche di luce e tenebre, bene e male, ebbe un ruolo nella storia religiosa della regione. Il Manicheismo ebbe una base importante nelle città oasi degli Uiguri, che furono incorporate nell'Impero mongolo sotto Gengis Khan (1162?-1227). La divinità zoroastriana Ahura Mazdā fu importata dagli Iranici e nella religione popolare dei Mongoli divenne Khormusta Tengri, con un seguito di trentatré entità celesti (*tengri*). Tuttavia queste religioni non ebbero un'influenza duratura, mentre lo sciamanismo restò perennemente la pratica religiosa più diffusa presso i Mongoli.

In contrasto con l'abbondanza di studi sullo sciamanismo dei gruppi etnici siberiani e buriati, lo sciamanismo in Mongolia non ha ancora ricevuto il trattamento scientifico necessario alla formazione di un'opinione ben consolidata su questa manifestazione religiosa. Seguendo gli orientamenti delle ricerche sullo sciamanismo in Siberia, le indagini hanno posto enfasi soprattutto sull'armamentario esteriore, come i tamburi, gli abiti cerimoniali e gli idoli. Ma, a differenza dei canti sciamanici degli Iakuti e dei Buriati, entrambi i quali mostrano importanti elementi mongolici, soltanto un numero esiguo di pubblicazioni tratta le invocazioni provenienti dalla Mongolia. Un numero ancora più esiguo di questi incantesimi è stato tradotto. I materiali pubblicati recentemente, comunque, dimostrano che lo sciamanismo esiste ancora nell'area nordoccidentale della Repubblica Popolare della Mongolia e nella Mongolia orientale. Un numero di invocazioni raccolte nel 1982 nell'area orientale della Mongolia interna e tra i Daur della Manciuria nordoccidentale provano l'esistenza ininterrotta dello sciamanismo in queste aree. Alcuni degli studi che trattano queste forme di sciamanismo sono stati pubblicati.

Lo sciamanismo mongolo si è evoluto nello stato attuale attraverso diverse fasi. Nella sua fase originale il timore per i fenomeni della natura, che si ritenevano causati da forze malefiche, portò al culto degli spiriti degli antenati. Una delle poche cronache rimaste sulle origini dello sciamanismo, un testo della regione di Chahar, sostiene che i vivi «facevano offerte di una ciotola di legno riempita di tè, una ciotola di legno riempita con acqua ed una ciotola contenente acquavite mista

a latte, il primo, il settimo ed il nono giorno di ogni nuova luna, onoravano e veneravano» gli spiriti ancestrali, nel tentativo di assicurarsi la loro protezione. Mediante queste azioni era possibile combinare le forze dei signori dei luoghi e delle acque ed in tal modo si poteva diventare abbastanza potenti da combattere le forze negative. Gli sciamani (di sesso maschile: *böge*; di sesso femminile: *idughan/udaghan*) attraverso il loro culto e gli incantesimi divennero i mediatori e lo strumento di comunicazione con le forze a cui erano esposte tutte le attività vitali. Oltre agli spiriti degli antenati, si riteneva che fossero dotati di particolari poteri anche gli spiriti degli sventurati che erano morti per cause non naturali, come disgrazie, omicidi o suicidi. Questi erano aggregati al gruppo di potenze salvifiche che si palesavano in particolari idoli oggetto di venerazione, chiamati *ongon*. Poiché gli *ongon* personali erano trasferiti in una comunità più grande, attraverso la fusione di gruppi etnici più piccoli o attraverso il matrimonio, cresceva anche il numero degli *ongon* del singolo sciamano. Per esempio, uno sciamano che contraeva matrimonio otteneva gli *ongon* del clan della sua sposa. Più numerosi erano gli *ongon* in possesso di uno sciamano, maggiore era il suo potere. Questo spiega la diversità degli incantesimi e la varietà di nomi per invocare spiriti e *ongon*. Le funzioni dello sciamanismo, come spiegato dagli stessi sciamani, consistono nell'invocare gli *ongon*, sciamanizzare e, con il loro aiuto, intercedere per le persone malate, esorcizzare il male e le forze portatrici di calamità e malattie, espellere queste forze in effigi che andranno distrutte successivamente, pronunciare incantesimi e oracoli mediante la scapulomanzia ed altre pratiche divinatorie.

Lo sciamanismo appare quindi essersi sviluppato dalle necessità di preservare e proteggere i mezzi di sussistenza (salute, fuoco, cibo, arte venatoria e bestiame, così come il parto e i bambini) propri di una società dall'economia primitiva. La preservazione di questi mezzi di sussistenza è ottenuta con l'aiuto degli antenati. La gente cerca l'aiuto dello sciamano per risolvere problemi immediati. Non c'è una fede nella sua capacità di garantire una ricompensa in un altro mondo o in una vita futura. Lo sciamanismo, privo di una vera e propria motivazione morale, opera sulle cose di questo mondo, usando una combinazione di elementi naturali per ottenere risultati sovrannaturali. Il culmine di tutte le pratiche sciamaniche è l'estasi che lo sciamano sperimenta, quando lo spirito protettivo entra nel suo corpo. Allora lo sciamano agisce sotto il potere dello spirito e parla per lui. Lo stato di estasi viene raggiunto in parte per autoipnosi, in parte per il costante girare in cerchio, mentre inala fumi di ginepro e assume ingenti dosi di alcol. Non è attestato l'utilizzo di altre droghe o stimolanti tra gli sciamani della Mongolia. In questo stato lo sciamano compie un viaggio in un altro mondo, alla ricerca dell'anima della persona malata, lottando per lei contro le forze del male e cercando di riconquistare la salute della vittima. Il destino della persona a favore della quale agisce lo sciamano è pronunciato dal genio protettore attraverso la bocca dello sciamano.

Il tamburo dello sciamano serve da veicolo di questo viaggio spirituale, avendo la funzione di un cavallo o di una barca. Alcuni sciamani mongoli spiegano le strisce sulle loro vesti come un piumaggio che li rende capaci di volare durante il loro viaggio spirituale. Altri sciamani le chiamano strisce di serpenti. Per farsi trasportare nel mondo degli spiriti, alcuni sciamani della Mongolia interna utilizzano dei bastoni di legno o metallo, con inciso all'estremità superiore una testa di cavallo e a quella inferiore uno zoccolo. I bastoni sono decorati con sonagli metallici a forma d'anello e piccole staffe. Azioni come battere sul tamburo, urlare e cantare ad alta voce, con la collaborazione di assistenti, sono parte del rituale sciamanico. Queste azioni hanno lo scopo di spaventare ed allontanare gli spiriti maligni ed i demoni. Un'intenzione simile è documentata anche presso gli sciamani Khitan durante il X e l'XI secolo. Una volta esorcizzati i princìpi negativi da cui ha origine la malattia, questi sono cacciati in effigi che vanno bruciate o sepolte.

Per diventare sciamano una persona deve innanzitutto averne la vocazione. L'instabilità mentale, risultante da un lungo periodo di malattia iniziatica, riportata in numerose fonti relative agli sciamani dell'Eurasia settentrionale, è menzionata raramente in Mongolia. Una simile condizione di nervosismo e debolezza mentale non concorda con il dato storico per cui, fino all'avvento di Gengis Khan, gli sciamani (*böge/bägi*) erano spesso a capo dei clan e pertanto non erano solo dei capi spirituali, ma anche politici e militari. Pertanto, si suppone che gli sciamani mongoli siano degli individui perfettamente in salute.

Il futuro sciamano è scelto dallo sciamano anziano, che ne diventa il maestro (*bagši*). L'allievo apprende dal suo *bagši* i nomi di tutti gli spiriti ancestrali, che eventualmente gli saranno tramandati. Il giovane sciamano diventa pertanto l'anello di un'antica catena di tradizioni etniche e religiose. La costante esistenza e attività dei *bagši* è documentata anche nei nostri tempi. Nel 1970 un famoso *bagši* è deceduto nel distretto di Bulgan della Mongolia settentrionale. Nel 1983 sono state registrate le formule incantatorie di un *bagši* di sessantuno anni ed il suo allievo (*săbi böge*). I costumi degli sciamani mongoli sono privi dei simboli femminili e degli emblemi diffusamente documentati tra gli sciamani della Siberia e dell'Asia centrale.

Nel XIII secolo lo sciamanismo mongolo fu influenzato dalle misure amministrative, quando il primo imperatore mongolo in Cina, Kublai Khan (regnante dal 1260 al 1294 d.C.) stabilì con un editto imperiale l'ufficio degli sciamani di Stato, responsabili delle offerte in memoria di Gengis Khan e della sua casata, come pure del culto del fuoco. Secondo lo *Yuan Shi*, la storia ufficiale della dinastia Yuan, questi sciamani pronunciavano le loro formule e preghiere nella lingua mongola. Basandosi sulla longevità della tradizione orale mongola e sulla sua straordinaria attendibilità, sembra ormai certo che alcune preghiere ancora oggi recitate presso le Otto Yurte Bianche nel distretto di Ordos, centro del culto di Gengis Khan divinizzato, contengano parti delle antiche preghiere e suppliche sciamaniche. La tradizione è sopravvissuta sia alle influenze distruttive dello stato di guerra fratricida tra i Mongoli durante il XV e il XVI secolo, sia a più recenti tentativi di annientamento. La fedele trasmissione da una generazione di sciamani all'altra dei nomi degli spiriti ancestrali connessi a ciascun clan è testimoniata dall'antichità dei numerosi e vari modelli di invocazioni e poesie sciamaniche di cui siamo in possesso. Le prime misure del governo Yuan volte a regolamentare gli affari religiosi possono spiegare una certa conformità di espressione nelle suppliche sciamaniche. La citazione nelle invocazioni del figlio di Gengis Khan, Čagadai e di Čangqulang, una delle spose di Čagadai, testimonia la continuata inclusione di personaggi storici del lignaggio imperiale mongolo nel regno dei potenti spiriti ancestrali e degli *ongon*. Lo stesso vale per quanto riguarda la citazione di membri della famiglia imperiale mongola tra le persone lodate nelle preghiere del fuoco, per aver portato la fiamma alla vita mediante le scintille generate sfregando selce e acciaio.

I contatti effimeri del Buddhismo con il gruppo dominante della nobiltà mongola durante il XII e il XIII secolo e negli anni successivi non hanno portato ad alcuna rilevante intrusione delle nozioni buddhiste nelle concezioni religiose presso la maggior parte della popolazione mongola, dove lo sciamanismo continuava ad essere dominante. Solo quando nel XVI secolo l'opera missionaria buddhista ebbe inizio tra i Mongoli, lo sciamanismo cominciò a subire pesanti attacchi. Le biografie di alcuni importanti personaggi buddhisti come Neyiči Toyin (1557-1653), che convertì le tribù mongole orientali, oppure i lama che furono attivi nell'area meridionale della Mongolia, governata da Altan Khan a capo dei Tümet (1507-1583), o ancora Zaya Paṇḍita (1599-1622) che divulgò il Lamaismo tra i gruppi mongoli nordoccidentali, mostrano chiaramente quali furono i metodi di conversione adottati. Tutti questi missionari fecero ricorso alla persecuzione dello sciamanismo e degli sciamani, con il sequestro o la distruzione dei loro idoli, vestimenti e accessori, ricorrendo alla forza spietata, alla persuasione e alla corruzione. L'opera di conversione mirava in particolare a proibire le sanguinose offerte animali e la venerazione degli *ongot*, termine collettivo che indica le statuette *ongon*. I principi ed i signori locali sostennero i missionari donando ai convertiti cavalli e bovini, mentre gli idoli sciamanici erano confiscati e bruciati in una campagna di epurazione iconoclastica. In questo periodo furono distrutti migliaia di idoli e gli sciamani dovettero rinunciare alla loro professione e alla loro fede. Durante il XVI secolo molti fuggirono in regioni remote, spingendosi fino ai territori abitati dai Buriati.

Considerate dal clero lamaista e dalla maggior parte dei prìncipi un'opera meritoria che avrebbe incoraggiato la diffusione del Buddhismo, queste persecuzioni continuarono fino all'inizio del XX secolo. Casi di arresti, maltrattamenti e messa al rogo di sciamani sono riportati tra i Mongoli orientali delle tribù Khalkha nel XIX secolo e nella Mongolia nordoccidentale nel 1904. Eppure, lo sciamanismo ed i culti religiosi popolari ad esso connessi non sono stati completamente sottomessi. Costretto ad assumere delle forme camuffate durante gli anni della repressione più violenta, lo sciamanismo trovò una nuova forma d'espressione, più sincretica, aggiungendo ed adattando oggetti e forme della venerazione buddhista. Le antiche e autentiche forme di sciamanismo «bianco» e «nero», furono integrate con una terza forma, lo sciamanismo «giallo» o semisciamanismo, che includeva preghiere rivolte a rappresentazioni sacre buddhiste e sciamaniche. In aggiunta ai tradizionali oggetti di venerazione (gli *ongon*, il sole e la luna, Köke Möngke Tengri, «l'eterno cielo blu», Khormusta e i suoi trentatré *tengri*; e i signori dei luoghi, dei monti e delle acque), un nuovo pantheon divenne oggetto di venerazione.

Anche se lo sciamanismo definisce se stesso «una fede senza scritture», esiste un gran numero di preghiere ed invocazioni scritte dedicate a questo altro gruppo di immagini sacre venerate. Molte di queste preghiere sono dirette all'ottenimento di aiuto, benedizioni e consacrazioni mediante lo strumento delle offerte di incenso (*sang*). La struttura del *sang* segue il modello delle offerte di incenso buddhiste, ma, velate in alcune frasi e formule di questa fede, sono contenute alcune antiche concezioni prebuddhiste. Questa evoluzione fu dovuta alla necessità di creare una preghiera che apparisse come una genuina opera di liturgia buddhista, una pratica a cui erano dediti sia i ritualisti di famosi templi buddhisti, sia tenaci credenti nello sciamanismo. I primi intendevano usare le nuove scritture per espellere definitivamente le idee sciamaniche, i secondi sperava-

no in tal modo di preservare parti essenziali dell'antica fede sotto la copertura della nuova religione buddhista. Lo studioso buriato Dorzi Banzarov, il primo a studiare la religione popolare dei Mongoli, descrisse questa pratica: «I lama raccoglievano le preghiere che sopravvivevano sulle labbra della gente, vi aggiungevano nuove preghiere più conformi alla nuova religione e di nuovo le distribuivano tra la gente» (Banzarov, 1891, p. 2). Nel XVI secolo iniziò un processo che risultò nella creazione di numerose preghiere e canti di carattere semibuddhista. Questo repertorio è diventato una miniera inesauribile di informazioni sulle concezioni della antica religione mongola. La studiosa ungherese Alice Sárközi ha giustamente affermato l'importanza di questi testi per la storia delle religioni: «ogni nuovo testo, o anche una variante di un testo già conosciuto, può ampliare la nostra conoscenza delle credenze popolari indigene e gettare una luce su dettagli che finora non erano stati del tutto compresi» (Sárközi, 1984). L'analisi di questo tipo di materiali ha prodotto una maggiore comprensione di figure piuttosto complesse, come la dea del fuoco che si sviluppò da uno dei più antichi rituali relativi al culto delle montagne e delle alture (*obogha*) e dall'esistenza di una triade o pentade di divinità del fato, capeggiata da Möngke Tengri e Atagha Tengri, tutte considerate come «una posteriore ipostasi del Cielo Eterno», come le definì Sergei Iu. Nekliudov (Nekludiov, 1982, p. 500).

Queste rappresentazioni divine, così come quelle di Gengis Khan e Geser Khan, l'eroe di un racconto epico ampiamente diffuso, presentano un'iconografia collegata alle «divinità nemiche» (*gra lha*) tibetane, che indossano le armature dei guerrieri dell'Asia centrale del primo millennio d.C. e montano su cavalli di vari colori. Tutte queste divinità equestri hanno funzioni protettive. In aggiunta a Köke Möngke Tengri, Čaghan Ebügen («vecchio uomo bianco») è venerato come la personificazione del potere creativo, il signore della terra e dell'acqua, protettore degli animali e come colui che assicura la longevità. Si tratta certamente di una delle più antiche divinità del pantheon mongolo. Le preghiere a lui rivolte riferiscono di un leggendario incontro tra il Vecchio Uomo Bianco e il Buddha. In quell'incontro il Buddha lo riconfermò nelle sue funzioni, e ciò potrebbe testimoniare l'origine anteriore al Buddhismo di questa divinità.

Tutte le invocazioni dirette a queste rappresentazioni sacre della religione popolare derivano dalle necessità che si possono riscontrare in un sistema di vita pastorale nomade e seminomade. Le preghiere chiedono le stesse cose delle invocazioni sciamaniche: salute; fertilità e figli; moltiplicazione del bestiame; protezione dal male, dai pericoli, dalla guerra e dal furto; protezione da siccità, inondazioni e tormente di neve; sicurezza delle strade, dei viaggi e delle carovane. Nelle regioni in cui non si pratica esclusivamente agricoltura di sussistenza, sono presenti anche richieste per l'incremento e la protezione del raccolto, ma le formule delle preghiere restano sostanzialmente invariate.

In tempi recenti le attività di guarigione degli sciamani hanno assunto un ruolo predominante. Il personale sciamanico viene distinto in sciamani autentici (*böge/udaghan*) e cantanti e guaritori non sciamani. Il metodo di guarigione impiegato tende ad una sorta di trattamento terapeutico di gruppo della instabilità mentale (*andai*) che si avvale dell'opera di sciamani, assistenti e un gruppo di laici che cantano e discutono con il paziente per riportarlo al suo normale stato psichico. Nella Mongolia orientale questi canti terapeutici sono stati praticati almeno fino alla metà del XIX secolo.

[Vedi anche *BUDDHISMO, Il Buddhismo in Mongolia*, vol. 10; *SCIAMANISMO IN SIBERIA E IN ASIA CENTRALE*; *TENGRI*; *ONGON*; *GESER*; *ERLIK*; *ÜLGEN*; *GENGIS KHAN*].

BIBLIOGRAFIA

D. Banzarov, *«Chernaia vera, ii Shamanstvo u Mongolov» i drugie stat'i*, G.N. Potanin (cur.), Sankt Peterburg 1891.

G. Buyanbatu, *Mongghol-un böge-yin šasin-u učir*, Kökekhota 1985.

C. Dalai, *Mongolyn böögijin mörgölijn tovč tüüh*, in «Studia Ethnographica», 1 (1959).

W. Heissig, *Shamanen und Geisterbeschwörer im Küriye-Banner*, in «Folklore Studies», 3 (1944), pp. 39-72.

W. Heissig, *A Mongolian Source to the Lamaist Suppression of Shamanism in the Seventeenth Century*, in «Antrophos», 48 (1953), pp. 1-29, 493-536.

W. Heissig, *Die Religionen der Mongolei*, in G. Tucci e W. Heissig, *Die Religionen Tibets und der Mongolei*, Stuttgart 1970.

M. Hoppál, *Shamanism. An archaic and/or Recent System of Beliefs*, in «Ural-Altaische Jarhrbücher», 57 (1985), pp. 121-40.

S.I. Nekliudov, *Tengri*, in S.A. Tokarev (cur.), *Mify narodov mira*, Moskva 1982, II.

N.N. Poppe, *Zum Feuerkultus bei den Mongolen*, in «Asia Major», 2 (1925), pp. 130-45.

Alice Sárközi, *Symbolism in Exorcising the Evil Spirits*, in K. Sagaster e H. Eimer (curr.), *Religion and Lay Symbolism in the Altaic World and Other Papers. Proceedings of the 27th Meeting of the Permanent International Altaistic Conference, Walberberg, Germany, June 12-17, 1984*, Wiesbaden 1989.

B. Sodnam, *Mongolyn kharyn böögijn duudlagyn tukhaj*, in «Studia Mongolica», 4 (1962), pp. 59-112.

Magdalena Tatár, *Tragic and Stranger Ongons among the Altaic Peoples*, in G. Jarring e S. Rosén (curr.), *Altaistic Studies*, Stockholm 1985, pp.165-71.

Nataliia L. Zhukovskaia, *Lamaizm i rannie formy religii*, Moskva 1977.

[Aggiornamenti bibliografici:
B.-O. Bold, *Mongolian Nomadic Society. A Reconstruction of the «Medieval» History of Mongolia*, Richmond 2001.
A. Colleoni (cur.), *Mongolian Shamanism*, Roma-Ulaanbaatar 2005 (trad. it. *Sciamanismo mongolo*, Trieste 2006).
Nassen-Bayer e K. Stuart, *Mongol Creation Stories*, «Asian Folklore Studies», 51 (1992), pp. 323-34.
R.F. Young, *Deus unus or dei plures sunt? The Funcion of Inclusivism in the Buddhist Defense of Mongol Folk Religion against William of Rubruck*, «Journal of Ecumenical Studies», 26 (1989), pp. 100-37].

WALTER HEISSIG

MORDVINI. Vedi *MARI E MORDVINI, RELIGIONE DEI.*

NEOLITICA, RELIGIONE. L'espressione si riferisce alle concezioni, ai culti e ai riti religiosi delle prime comunità agricole che si svilupparono in ogni parte del mondo all'inizio dell'Olocene (8000-3000 a.C.). A differenza del Paleolitico e del Mesolitico, il Neolitico fu caratterizzato da condizioni climatiche molto simili a quelle odierne, che spinsero l'uomo a dedicarsi principalmente alla coltivazione della terra e alla raccolta dei frutti. L'interesse fino a quell'epoca rivolto soprattutto alla pietra passò allora alla terra, che divenne non soltanto la principale materia prima, ma un simbolo potente, dalle molteplici valenze. [Vedi *TERRA*, vol. 4]. Questo nuovo interesse diede origine a una particolare ideologia, alla sedentarizzazione, allo sviluppo di insediamenti stabili, alla coltivazione delle piante e all'allevamento degli animali, oltre che a importanti innovazioni tecnologiche come la lavorazione dell'argilla: tutti sviluppi che vengono in genere considerati le principali acquisizioni della cosiddetta «rivoluzione neolitica».

Naturalmente il processo attraverso il quale furono collegate alla terra idee complesse e numerose attività non si completò in breve tempo. Ci vollero secoli prima che le comunità neolitiche imparassero a utilizzare la terra come un nuovo materiale e che la trovassero più necessaria, più utile e più importante della pietra. Poiché nel Paleolitico e nel Mesolitico non soltanto le attività quotidiane, ma anche le credenze, i culti e i riti religiosi (e probabilmente anche i miti) erano associati alla pietra, la «rivoluzione neolitica» può essere considerata, dal punto di vista della storia delle religioni, un graduale processo di desacralizzazione della pietra e di sacralizzazione della terra.

Dal momento che le principali acquisizioni culturali del Neolitico non furono raggiunte né contemporaneamente, né in una sola particolare regione, i confini cronologici e territoriali del Neolitico rimangono assai flessibili. Esso cominciò intorno all'inizio dell'VIII millennio a.C., ma soltanto in alcuni territori, relativamente limitati e distanti tra loro (in Asia: Palestina, Mesopotamia settentrionale, Thailandia e Giappone; in Europa: Creta, Tessaglia e la parte centrale della regione danubiana). Soltanto tra il 6500 e il 5000 a.C. le prime culture neolitiche si consolidarono e iniziarono a espandersi e a influenzarsi a vicenda (nel Vicino Oriente, nella Cina settentrionale, in Europa sudorientale e nel Mediterraneo occidentale). Particolarmente dinamico fu il periodo tra il 5000 e il 3000 a.C.: mentre nel Vicino Oriente e nell'Europa sudorientale le culture neolitiche cominciavano a scomparire, altre presero a emergere e a radicarsi nell'Africa settentrionale, in India, in America centrale e in Perù.

Le culture neolitiche non si differenziarono soltanto dal punto di vista cronologico ma, cosa ancora più importante ai fini dello studio delle religioni, per i loro contenuti fondamentali: i modi di produzione, le capacità tecnologiche, le relazioni sociali e le produzioni artistiche. Il primo oggetto attribuito al Neolitico fu prodotto in Giappone dalla cultura Jōmon durante l'VIII millennio a.C., molto tempo prima che le comunità di quella regione avessero imparato a coltivare le piante e ad allevare gli animali. Alcuni reperti provenienti dalla Caverna dello Spirito (nella Thailandia settentrionale) indicano, tuttavia, che gli inizi del Neolitico nell'Asia sudorientale (la cultura Hoa Binh del IX e VIII millennio a.C.) furono caratterizzati dalla coltivazione dei legumi: la ceramica fu introdotta soltanto a partire dalla fine del

VII millennio e l'agricoltura su larga scala fu praticata dall'inizio del IV millennio. Nella Mesopotamia settentrionale gli inizi del Neolitico furono segnati dall'allevamento della pecora (come risulta evidente a Zawi Chemi, durante la fase Shanidar, 8000 a.C. circa), mentre in Palestina (Gerico, VIII millennio a.C.) e in Anatolia (Hacilar, VII millennio a.C.) dalla coltivazione del grano. In Europa, nella regione delle Porte di ferro (cultura Lepenski Vir), si allevavano cani e maiali e si coltivava il grano sin dall'inizio del VII millennio a.C. Queste due conquiste fondamentali della «rivoluzione neolitica» raggiunsero il pieno e completo utilizzo soltanto intorno alla metà del VI millennio a.C.

Il mondo nel Neolitico non era affatto uniforme, ma vario e assai dinamico, come dimostrano le sue diverse forme di sviluppo. È necessario quindi abbandonare ogni valutazione generale del periodo: l'economia non era solamente di tipo agricolo, l'organizzazione sociale non era soltanto quella tribale e matriarcale e la religione non si limitava al culto della fertilità e alla venerazione di una divinità femminile suprema (la *Magna Mater*, la Madre Terra e simili). A ben vedere, non è possibile parlare di una religione neolitica, ma soltanto di religioni neolitiche. La mancanza di testimonianze che ci consentano di definire i caratteri specifici di ciascuna di queste religioni non ci autorizza né a generalizzare né a trascurarne alcune.

I reperti archeologici, che costituiscono le fonti principali per lo studio delle religioni neolitiche, sono ancora per la maggior parte sepolti sotto terra; quelli che si conoscono sono di solito assai frammentari e di difficile interpretazione. Il materiale a nostra disposizione documenta principalmente i luoghi e gli oggetti utilizzati per il culto e per i riti all'interno di queste religioni, ma non ci rivela nulla sulle parole e sui gesti che ne erano le espressioni più essenziali ed esplicite. Altri due grandi ostacoli ci impediscono una ricostruzione sufficientemente completa delle religioni neolitiche: larghe aree del mondo (molte parti dell'Australia, dell'America meridionale e le isole del Pacifico) sono ancora praticamente inesplorate dal punto di vista archeologico e sono ancora frammentarie le testimonianze che riguardano gli altri ambiti della cultura del Neolitico, come l'economia, le relazioni sociali e l'arte, ai quali la religione era strettamente collegata.

Per compensare questi limiti e per comprendere il significato delle concezioni, dei culti e dei riti religiosi del Neolitico si è fatto spesso ricorso al materiale etnografico, che ci può informare sulla psicologia e sul comportamento delle popolazioni agricole, alla mitologia delle antiche civiltà e alla ricostruzione scientifica delle più antiche lingue indoeuropee e semitiche. Sebbene non si possa negare l'utilità di questi approcci, tuttavia il metodo più affidabile rimane sempre quello di studiare la religione delle comunità neolitiche sulla base soprattutto di ciò che è stato ritrovato nei loro insediamenti e nelle loro tombe. I reperti più importanti sono i luoghi e gli oggetti di culto, gli strumenti usati nei riti, i resti dei sacrifici e i tanti elementi simbolici. Queste espressioni materiali della coscienza religiosa delle comunità neolitiche, tuttavia, non sono state rinvenute omogeneamente e presso tutte le culture neolitiche: in molte culture le testimonianze sono soltanto sporadiche. Questo fatto restringe ulteriormente, di conseguenza, i confini cronologici e territoriali all'interno dei quali è possibile studiare le origini, i tratti distintivi e l'evoluzione delle concezioni religiose del Neolitico.

La documentazione più completa per lo studio della religione neolitica proviene dall'Asia Minore e dall'Europa, le due regioni che sono state esplorate in modo più approfondito. All'interno del vasto territorio che si estende dal Golfo Persico e dal Mar Caspio fino alla Danimarca e alle Isole Britanniche è possibile distinguere tre aree religiose: il Vicino Oriente, l'Europa sudorientale, il Mediterraneo occidentale insieme all'Europa nordoccidentale. Le altre regioni europee rimasero, durante il Neolitico, sotto l'influsso diretto di queste aree religiose, oppure, come nell'Europa nordorientale, furono abitate da comunità di cacciatori e raccoglitori che conservarono le tradizionali concezioni religiose del Paleolitico e Mesolitico. Lo stesso accadde alle comunità che abitavano le foreste dell'Asia settentrionale, specialmente in Siberia.

Nonostante la maggiore scarsità di reperti archeologici significativi, anche nell'Asia meridionale e orientale è possibile distinguere tre aree religiose: l'arcipelago malese, la Cina settentrionale e la Manciuria, le isole giapponesi assieme alla Corea. Le regioni abitate dell'Asia centrale non possono probabilmente essere considerate un'area religiosa separata. In Africa si possono distinguere soltanto due aree religiose neolitiche: una in Africa settentrionale e l'altra nella valle del Nilo. Non si conosce nulla degli sviluppi che si realizzarono a sud del Sahara. Una situazione simile si ritrova anche nelle Americhe, dove si conosce una sola area religiosa neolitica, che comprende l'America centrale e la zona costiera del Perù.

Di queste nove aree religiose che si possono individuare sulla mappa del mondo neolitico, quelle collocate nell'Asia Minore e nell'Europa sudorientale sono le più antiche, le più persistenti nel tempo e certamente le più importanti. Le ricerche future potranno forse dimostrare che le religioni neolitiche dell'Asia sudorientale e orientale furono assai più particolari e importanti di quanto appaia oggi. Nell'area del Mediterraneo occidentale e nell'Europa nordoccidentale la religione ac-

quisì molto presto i suoi tratti specifici, ma iniziò a diffondersi soltanto verso la fine del Neolitico. Le altre religioni neolitiche, infine, comparvero in epoca più avanzata e furono in genere di breve durata e di importanza esclusivamente locale.

Il Vicino Oriente. La religione neolitica nell'area del Vicino Oriente ebbe origine tra l'8300 e il 6500 a.C. nella zona della cosiddetta Mezzaluna Fertile (Palestina, Siria, Iraq settentrionale e Iran). Essa fiorì tra il 6500 e il 5000 a.C. soprattutto in Anatolia e scomparve tra il 5000 e il 3000 a.C. nella bassa Mesopotamia.

Le prime testimonianze di una esistenza sedentaria, un elemento essenziale del periodo neolitico, si ritrovano in modo evidente nella cultura natufiana, che si sviluppò in Palestina e in Siria tra il 10000 e l'8300 a.C. Gli scavi negli stanziamenti natufiani hanno fornito prove indirette dell'uso del grano e della sua coltivazione (mortai di pietra, pestelli, falci). Tali testimonianze, insieme ai resti di canidi, indicano che la cultura natufiana rappresenta l'inizio della cultura neolitica nel Vicino Oriente (il cosiddetto Protoneolitico). Sebbene nei siti natufiani non sia stato scoperto alcun oggetto di carattere indubitabilmente sacro, è possibile, tuttavia, ricostruire ipoteticamente le concezioni, i culti e i riti religiosi di questo periodo sulla base di ciò che rimane delle abitazioni, delle sepolture e della produzione artistica.

Negli insediamenti natufiani non è stato riconosciuto alcun luogo di culto, se si escludono – forse – i resti di una grande struttura ovale scoperta a Gerico. La sua posizione isolata su un terreno vergine e accanto a una sorgente significa probabilmente che si trattava di un luogo di culto frequentato soltanto occasionalmente in alcuni periodi dell'anno.

Poiché tutte le rappresentazioni figurative di questa cultura sono incisioni su ciottoli, si è pensato a credenze associate all'acqua e alla sua potenza creativa. Tra queste rappresentazioni ricordiamo le teste umane provenienti da Ain Mallaha e Al-Oued e una statuetta «erotica», proveniente da Ain Sakhri, che mostra una coppia che si abbraccia, forse a illustrazione del concetto di «matrimonio sacro» [vedi *IEROGAMIA*, vol. 2]. Gli attributi sessuali non sono mai rappresentati in nessuna di queste figure e la relazione tra i sessi è espressa in modo soltanto allusivo: forse i grandi mortai di pietra con un recipiente al centro rappresentavano il principio femminile, mentre i pestelli a forma di fallo rappresentavano quello maschile.

Questi grandi mortai, che servivano a macinare il grano, erano talvolta scavati nel pavimento delle case circolari, accanto al focolare (come ad Ain Mallaha). Spesso erano anche associati alle sepolture e utilizzati sia come lapidi (Wadi Fallah), che come luoghi sacri attorno ai quali erano disposte le tombe a semicerchio (Al-Oued). La frequenza delle sepolture in fosse precedentemente utilizzate come deposito per il grano e a volte la costruzione di focolari sopra le tombe (Ain Mallaha) o presso i cimiteri (Nahal Oren) mette in evidenza lo stretto collegamento tra i defunti e i vari procedimenti collegati alla coltivazione, alla conservazione e alla trasformazione del grano. Risulta documentato anche il collegamento di certi animali con i morti e con il mondo sotterraneo: una tomba ad Ain Mallaha, per esempio, conteneva un cranio umano adornato con le corna di una gazzella; un'altra tomba nello stesso sito conteneva lo scheletro di un cane, mentre a Erq el-Ahmar sono stati ritrovati sette crani umani, ciascuno insieme a un dente equino. Questi ritrovamenti paiono indicare che i Natufiani attribuivano agli antenati il potere di fornire le risorse alimentari di base, di proteggere le piante e gli animali e di favorirne la riproduzione.

Tracce del culto degli antenati si ritrovano anche nelle complesse usanze funerarie dei Natufiani, specialmente nella sepoltura di crani separati dal corpo, a volte in gruppi di cinque o nove. Ad Ain Mallaha due tombe sono collocate sotto una serie di pietre disposte in cerchio (due metri e mezzo di diametro), sopra il quale venne costruito un focolare quadrangolare. Sul focolare erano deposti un teschio e due vertebre cervicali, probabilmente l'indicazione di un sacrificio umano. Questa struttura, insieme a un focolare, nel cimitero di Nahal Oren, che presenta un sedimento di cenere dello spessore di mezzo metro, costituiscono prove attendibili di un culto ctonio. Si trattava probabilmente di altari sui quali venivano offerti sacrifici agli eroi defunti o alle forze che dominavano nel mondo sotterraneo. Non ci sono, comunque, nel periodo Protoneolitico, prove sicure del passaggio da un culto ctonio a un culto agrario.

In tutta la zona della Mezzaluna Fertile il periodo che va dall'8300 al 6500 a.C. vide il sorgere di villaggi in cui si coltivavano i cereali e si allevavano gli animali, come ha dimostrato la scoperta di resti di orzo, frumento. pecore, capre e maiali in vari siti. La ceramica era però molto rara e pertanto questo periodo è stato denominato Neolitico preceramico. Il numero di reperti in qualche modo collegati alla religione è relativamente elevato, ma si tratta di ritrovamenti concentrati soprattutto in Palestina, Siria e Mesopotamia settentrionale.

Il tradizionale culto degli antenati, che si manifestava principalmente con la recisione e il trattamento particolare dei crani, si sviluppò ulteriormente, raggiungendo il suo culmine tra il 7500 e il 6500 a.C. Sepolture complete oppure crani staccati, talora collocati in particolari strutture, sono stati scoperti sotto il pavimento delle case in quasi tutti i siti del periodo. A Mureybet i crani erano disposti su ripiani di argilla lungo le pareti

delle abitazioni, in modo che fossero sempre, per così dire, a portata di mano. A Gerico qualche cranio era ricoperto con una sorta di gesso, sul quale veniva poi modellato un volto, talora con tratti del tutto personali. La stessa pratica è documentata anche a Beisamoun e a Tell Ramad (entrambi in Siria), dove ogni cranio ricoperto di gesso era collocato sopra un supporto di argilla a forma di figura umana seduta. [Vedi *ANTENATI, CULTO DEGLI*, vol. 2].

L'argilla, cotta o cruda, veniva utilizzata anche per la fabbricazione di altri oggetti di culto. Nell'alta valle dell'Eufrate, a Mureybet e a Cayönü, compaiono, accanto alle consuete statuette in pietra, le prime figurine in terracotta. Queste risalgono agli inizi del VII millennio a.C. e rappresentano, a volte in modo realistico ma più spesso in modo molto schematizzato, una donna nuda, in piedi o seduta. A Munhata, in Palestina, si fabbricavano soltanto statuette cilindriche piuttosto allungate, alcune delle quali maschili. L'argilla, cotta o cruda, era adoperata anche per modellare statuette di animali cornuti (caprini e bovini), così come per plasmare oggetti discoidali o cilindrici dall'uso imprecisato. Fino alla metà del VII millennio a.C., comunque, le statuette antropomorfe e zoomorfe compaiono in numero molto limitato. Poiché esse non sono state ritrovate in contesti di culto, non se ne conosce il significato né l'uso.

I centri di culto scoperti in Palestina (Gerico e Beida), nell'alta valle dell'Eufrate (Mureybet) e nell'Iran occidentale (Ganjadareh) forniscono testimonianze più precise sulla religione del Neolitico preceramico. A Gerico si può forse ipotizzare che due stanze e una struttura dalle forme insolite fossero utilizzate per scopi di culto; in una casa di abitazione è stata trovata una stanza con una nicchia, all'interno della quale un blocco di roccia vulcanica era collocato sopra un supporto di pietra; al centro di un'altra casa è stata scoperta una fossa piena di cenere, una chiara indicazione che in quel luogo si celebravano dei riti; in una grande struttura retta da pali di legno collocati secondo una sistemazione insolita, infine, sono state trovate numerose statuine raffiguranti buoi, capre e forse maiali. A Beida è stato scoperto un insieme di tre misteriose strutture di forma ovale, poste a circa cinquanta metri di distanza dall'insediamento e collegate ad esso da una sorta di sentiero pavimentato. Nel mezzo della struttura centrale si trovava un grande blocco di arenaria collocato in posizione verticale; al muro meridionale si appoggiava una grande lastra di pietra, con una specie di parapetto lungo il bordo; all'esterno del muro è stato infine trovato un bacino di forma triangolare, ricavato da un'unica grande lastra di pietra, parzialmente riempito di ceneri, fuliggine e ossa carbonizzate di animali (probabilmente i resti di un sacrificio o di un banchetto rituale). A Ganjadareh è stato ritrovato al centro del villaggio neolitico un locale con una nicchia contenente alcuni crani di montoni fissati e sovrapposti gli uni sugli altri; a Mureybet nelle pareti di alcune stanze erano inserite corna (o forse interi bucrani) di buoi selvatici, talora con l'aggiunta di scapole di buoi o di asini disposte accuratamente ai lati.

Questi locali sembrano essere dei santuari domestici, non a caso collegati direttamente con le stanze di abitazione. Soltanto il gruppo delle strutture ovali di Beida e la costruzione con i pali di legno di Gerico possono forse essere considerati dei santuari comuni. Gli oggetti di culto collegati a questi siti indicano che le potenze venerate non avevano ancora assunto una forma antropomorfa giacché la loro presenza veniva espressa mediante forme aniconiche, per lo più con pietre infisse in posizione verticale oppure con teste di toro o di ariete. Soltanto due reperti risalenti alla fine del Neolitico preceramico possono forse essere associati a divinità antropomorfe. Si tratta dei frammenti di tre statue di forma umana, ricoperte di gesso, provenienti da Gerico e di un deposito di almeno dieci statue antropomorfe, alte da ottanta a novanta centimetri, e di dodici busti, alti dai trenta ai quarantacinque centimetri, trovati ad Ain Ghazal (Palestina). Le tre statue di Gerico rappresentano un uomo, una donna e un bambino, forse una triade divina. Le statue di Ain Ghazal hanno corpi assai stilizzati ma teste con tratti del tutto personali: una rappresenta un uomo e le altre hanno seni femminili.

Il significato religioso di queste statue e dei busti trovati attorno ad esse è assai difficile da decifrare. Ad Ain Ghazal sono state scoperte anche alcune piccole statuine d'argilla di donne incinte, spesso intenzionalmente danneggiate. Queste ultime venivano forse utilizzate nel corso di riti della fertilità o di qualche culto ctonio e agrario, mentre le statue più grandi erano forse rappresentazioni di divinità particolari e quindi oggetto di maggiore venerazione.

Solamente nel periodo di pieno consolidamento della cultura neolitica, tra il 6500 e il 5000 a.C., i culti celebrati nelle abitazioni private finirono per differenziarsi chiaramente da quelli legati alla comunità indifferenziata oppure affidati a individui appositamente scelti per le loro competenze (sacerdoti e sacerdotesse). Si realizza durante questo periodo la separazione tra sacro e profano, come dimostra, per esempio, il numero estremamente ridotto di oggetti sacri (soprattutto statuine antropomorfe e zoomorfe ridotte in frammenti) che sono stati ritrovati nei villaggi di questo periodo a confronto con l'alta concentrazione di statuine di questo medesimo tipo in alcuni insediamenti. Si deve pensare, in questo caso, all'esistenza di veri e propri centri religiosi.

Il migliore esempio di tali centri è Çatal Hüyuk, in Anatolia, dove sono stati ritrovati quattordici livelli edificati databili tra il 6300 e il 5400 a.C. Ciascun livello presenta stanze di abitazione collegate a magazzini e a santuari di varie dimensioni che contengono rappresentazioni sacre (rilievi e affreschi), statuette in pietra e in argilla, tombe di membri insigni della comunità, forse sacerdoti e sacerdotesse. Una certa congruenza che si può riscontrare nella disposizione delle rappresentazioni sulle pareti fa pensare all'esistenza di una concezione religiosa coerente oppure a un mito in cui il carattere delle potenze superiori e le relazioni tra di esse fossero chiaramente definiti. Forse i rilievi raffiguravano le potenze divine, gli affreschi descrivevano le azioni sacre (cerimonie religiose, sacrifici e altre scene rituali) e le statuette rappresentavano i principali protagonisti del mito. Le scene relative al mondo dei defunti sono sempre raffigurate sulle pareti settentrionali e orientali dei santuari, le scene collegate alla procreazione sono collocate soltanto sulle pareti occidentali, mentre le raffigurazioni della dea e del toro compaiono indifferentemente su tutte le pareti. I motivi decorativi più comuni nei rilievi sono i bucrani e le cosiddette «dee gemelle», mentre la maggior parte degli affreschi rappresentava tori e avvoltoi. Compaiono, inoltre, numerose altre raffigurazioni simboliche, come teste umane, teste di cinghiale e seni femminili. Considerati nel loro insieme, questi complicati motivi decorativi paiono rappresentare lo scontro tra le potenze creative (il toro e le dee gemelle) e le forze distruttive (cinghiali e avvoltoi), e insieme la contrapposizione tra nascita e morte, tra luce e oscurità. Una simile contrapposizione traspare anche nelle statuette: si tratta di raffigurazioni della grande divinità femminile (a volte nel suo aspetto positivo, a volte in quello negativo) insieme al figlio della dea oppure al consorte di questa. [Vedi *DEA, CULTO DELLA*, vol. 2].

Raffigurazioni di una simile divinità femminile, risalenti circa al 5500 a.C., sono state ritrovate nell'insediamento neolitico di Hacilar (Anatolia sudoccidentale). Alcune statuette, modellate in stile naturalistico e spesso colorate, raffigurano una donna, giovane o matura, nuda o vestita, in posizione eretta, seduta o distesa, a volte con un bimbo o un animale in grembo o tra le braccia. Oltre ad amuleti in pietra a forma di testa di toro, sono state ritrovate anche alcune teste di toro ricoperte di gesso, ma non sono stati scoperti veri e propri luoghi di culto o santuari. Alcune case di abitazione, tuttavia, avevano nicchie ricoperte con lastre di pietra, su alcune delle quali era inciso un volto umano con grandi occhi. Potrebbe trattarsi di figure di antenati, spiriti della casa, custodi della famiglia. Negli insediamenti più tardi di Hacilar, databili tra il 5400 e il 5000 a.C., sono venuti alla luce due santuari legati al culto dei defunti, oltre a statuette femminili, statuette maschili a forma di violino e vasi rituali antropomorfi e zoomorfi. Nei due millenni successivi diminuì il numero delle statuette, mentre si diffuse grandemente la ceramica dipinta, le cui decorazioni riproducevano spesso le più antiche e semplici concezioni religiose.

All'inizio del V millennio a.C. l'Anatolia sembra perdere la sua importanza e i centri della cultura e della vita spirituale si spostarono in Mesopotamia, nel Khuzestan e nella Transcaspia. Gli intensi movimenti migratori, lo sfruttamento di nuovi materiali (rame e oro) e il crescente scambio commerciale produssero profonde trasformazioni nella religione tradizionale in quasi tutte le regioni del Vicino Oriente e portarono, alla fine del IV millennio a.C., alla disintegrazione di tutte le culture neolitiche. Tra il 5000 e il 3000 a.C. si formò così un buon numero di culture diverse, spesso non collegate tra loro. Le religioni di queste culture sono comunque caratterizzate da tre principali elementi comuni e piuttosto costanti: la separazione del mondo dei vivi da quello dei morti, come risulta evidente dalla pratica sempre più diffusa, di seppellire i defunti in cimiteri collocati al di fuori dei centri abitati; la separazione dei centri di culto dalle abitazioni e la fondazione di santuari comunitari; l'abbandono delle rappresentazioni figurative delle divinità e la tendenza a evocare il loro potere e le loro attività attraverso simboli astratti, segni e ornamenti.

Tutti questi tratti sono già chiaramente evidenti a partire dalla prima metà del V millennio a.C. Nella Mesopotamia settentrionale (culture Halaf, Hassuna e Samarra) i defunti sono seppelliti quasi sempre al di fuori dei centri abitati e soltanto i bambini vengono deposti sotto il pavimento delle abitazioni o dei santuari. Scompaiono le statuette antropomorfe o almeno il loro significato subisce una profonda trasformazione. Nelle culture Samarra e Halaf, in verità, il numero delle statuette femminili è abbastanza elevato, ma esse sono spesso di materiale prezioso (come l'alabastro) e di solito sono collocate all'interno delle sepolture. I santuari risalenti a questo periodo si segnalano per la loro posizione particolare nell'insediamento, piuttosto che per le decorazioni o per le suppellettili ritrovate al loro interno. Ad Eridu (Mesopotamia meridionale) il santuario costituiva il nucleo intorno al quale si disponeva l'intero insediamento. I santuari di Pessejik e Dashliji (nella Transcaspia) si distinguevano non soltanto per la loro dimensione e per le ricche decorazioni, ma anche per la loro posizione.

Nelle culture della seconda metà del V e del IV millennio a.C., gli sviluppi che si erano già manifestati subiscono una ulteriore evoluzione. Nella cultura Al-Ubaid incontriamo testimonianze di grandi templi mo-

numentali collocati su piattaforme e di luoghi di culto nettamente separati dai centri abitati. Alcuni templi (per esempio quello del livello VIII di Eridu) assomigliano già alle *ziggurat*. In questi templi non sono state rinvenute statuette di divinità, ma vi erano luoghi di culto intorno ai quali probabilmente si celebravano dei riti simili a quelli riprodotti nei sigilli del tipo di Gawra (processioni, danze rituali, decorazione sacrale degli altari e simili). Le sepolture avevano luogo in cimiteri separati dagli insediamenti (Tell Arpachiyah, Eridu, Al-Ubaid) e i corredi funerari comprendevano statuette sia femminili che maschili, oltre a un tipo che rappresentava una donna con un bimbo in braccio. Queste statuette non raffigurano divinità, ma sono probabilmente oggetti utilizzati nel corso dei riti funerari. È evidente che verso la fine del periodo neolitico le divinità divennero sempre più distanti e astratte. La religione della cultura Al-Ubaid, così come quella delle altre culture contemporanee del Vicino Oriente antico, risulta rivolta fondamentalmente a un piano trascendente. Su questo punto essa anticipa la religione della prima civiltà urbana della Mesopotamia.

L'Europa sudorientale. La religione neolitica dell'Europa sudorientale è costituita dalle tradizioni locali e dalle forme religiose delle numerose comunità epipaleotiche, dedite alla caccia e alla raccolta, la cui presenza è documentata in molti siti che si dispongono dal Peloponneso fino al confine settentrionale della pianura pannonica, e dalle coste occidentali del Mar Nero alle Alpi e alla costa orientale dell'Adriatico. Agli inizi del XII millennio a.C. questo vasto territorio era inserito nell'ambito della cultura gravettiana del Mediterraneo, nella quale i principali manufatti religiosi erano ciottoli colorati con ocra rossa e oggetti intagliati in osso o in corno. Quando il clima diventò gradualmente più mite, alla fine del IX millennio a.C., la cultura tardogravettiana cominciò a scomparire. Ciò provocò conseguenze diverse in regioni diverse: nella parte sudoccidentale della penisola balcanica la cultura tradizionale si impoverì e si estinse progressivamente; nell'Egeo, invece, in particolar modo nella regione del Danubio, si fece più ricca, trasformandosi, tra il 7000 e il 6500 a.C. nella cultura delle prime comunità agricole.

Come nel Vicino Oriente, anche nelle regioni del Danubio e dell'Egeo l'inizio della cultura neolitica fu caratterizzato dal passaggio alla vita sedentaria. I primi insediamenti stabili apparvero, all'inizio dell'VIII millennio a.C., nella parte centrale della valle del Danubio, in genere su bassi terrazzamenti in riva al fiume, in prossimità dei grandi gorghi ricchi di pesce. La cultura epipaleolitica del luogo iniziò a cambiare velocemente e alla fine dell'VIII millennio si trasformò nella cultura protoneolitica di Lepenski Vir. I luoghi sacri di questa cultura si legano non soltanto ai primi successi nella coltivazione delle piante e nell'allevamento degli animali, ma anche alle prime sculture monumentali d'Europa.

I primi insediamenti della cultura di Lepenski Vir erano piuttosto piccoli. Non sono stati messi in luce veri e propri luoghi di culto, ma tra i ritrovamenti vi sono strumenti rituali e ciottoli colorati con ocra rossa. Negli stanziamenti più tardi, databili all'inizio del VII millennio a.C., sono emersi materiali diversi: alcuni insediamenti contenevano attrezzi dalle probabili funzioni specializzate e grandi quantità di ossa di pesce e di selvaggina, mentre in altri (per esempio Lepenski Vir e Hajdučka Vodenica) vi erano luoghi di culto, strutture di grandi massi e sepolture contenenti testimonianze di riti funerari elaborati. L'impegno degli uomini si rivolse verso obiettivi diversi e ciò portò, da un lato, al passaggio da un'economia di raccolta a una di produzione di cibo, e dall'altro, alla comparsa di strutture monumentali e di culti e miti ad esse collegati.

A Lepenski Vir, che era il principale centro religioso dell'intera regione danubiana tra il 7000 e il 6500 a.C., sono state rinvenute in totale centoquarantasette abitazioni. Circa cinquanta di queste abitazioni contenevano piccoli santuari, ciascuno costituito da un focolare rettangolare circondato da grandi lastre di pietra interrate in un pavimento ricoperto da una sorta di calcina di calcare indurito, un altare con un recipiente circolare o ovale e da una a cinque strutture scultoree fatte di grandi massi. Nelle pietre che circondavano il focolare vi erano da una a quindici aperture triangolari, scavate nel terreno e incorniciate con piccole lastre di pietra rossa e qualche volta con mandibole umane.

Tutte queste abitazioni dotate di santuario avevano una planimetria uniforme, più o meno a forma di settore di cerchio troncato, con un angolo di circa sessanta gradi. Sotto il pavimento sono stati ritrovati scheletri di bambini (da uno a cinque) e, all'interno dei santuari, sepolture secondarie o parziali (soprattutto di teschi). In tutti i santuari il focolare e l'altare erano disposti lungo lo stesso asse che andava da est a ovest, mentre i defunti e le sculture avevano un orientamento nord-sud. Questo orientamento costante della struttura rimanda probabilmente a una particolare visione del mondo: i santuari riproducevano forse la struttura del mondo e le sculture, sia quelle astratte che quelle figurative, illustravano ipoteticamente il mito della creazione. Più numerose erano le sculture astratte e l'intreccio sulla loro superficie di segni arrotondati, in genere interpretati come «femminili», e di segni aperti, interpretati come «maschili», rinvia forse al concetto della fecondazione perenne. Probabilmente le sculture di tipo figurativo sono semplicemente il risultato di questi intrecci: esseri ibridi con sembianze di pesce, spiriti acquatici, signori del

grande fiume e antenati primordiali. Qualunque sia, comunque, l'interpretazione di queste figure di pietra, il loro stretto legame con il focolare (sul quale si preparava il cibo per i vivi e si offrivano sacrifici ai defunti) dimostra che la religione della cultura di Lepenski Vir si fondava sul culto del focolare domestico.

Nel periodo in cui la religione e l'arte raggiunsero in questa regione il loro apogeo furono realizzati due grandi progressi di tipo economico: si acquisirono le conoscenze necessarie alla coltivazione di alcuni cerali e si acquisì la capacità di allevare e selezionare alcuni animali (cani, maiali e cervi), tanto che la cultura di Lepenski Vir assunse pienamente i caratteri del Neolitico preceramico. Lo stile costante e uniforme dei santuari e delle sculture indica che l'intera conoscenza ancestrale fu integrata in un unico sistema e incorporata nel culto, nel mito e nel rito.

Intorno alla metà del VII millennio a.C. sembra venir meno il collegamento della coltivazione e dell'allevamento con il contesto rituale e la cultura di Lepenski Vir perse le sue caratteristiche specifiche, confluendo infine nella cultura dei primi agricoltori del Danubio, la cosiddetta cultura di Starčevo-Körös-Criş. Più o meno nello stesso periodo, o forse alcuni secoli dopo, anche in altre regioni dell'Europa sudorientale comparvero alcune culture del primo Neolitico, sviluppatesi in modo autonomo oppure in seguito all'influsso di altre culture. Comunque sia, a partire dal 6000 a.C. si consolidò in tutta l'Europa sudorientale un mondo sacro piuttosto uniforme, incentrato ancora una volta sul focolare domestico. [Vedi *PREISTORIA, RELIGIONI DELLA*, articolo *L'Antica Europa*].

Il VI millennio per le culture neolitiche nell'Europa sudorientale fu un periodo di stabilizzazione. Le regioni che hanno fornito i materiali più significativi sono la Tessaglia macedone (culture di Protosesklo e Sesklo), la regione danubiana (cultura di Starčevo) e la valle del fiume Maritsa (cultura di Karanovo). Non sono stati ritrovati edifici sicuramente riconoscibili come santuari, con l'unica possibile eccezione di una struttura di grandi dimensioni a Nea Nikomedia (Macedonia egea). In alcune case di abitazione nella Macedonia nordoccidentale (Porodin, Madžare e Zelenikovo) accanto al forno c'era un ripiano di argilla riccamente decorato (forse un altare) e talora anche qualche modellino di casa, con comignoli a forma di testa e tetti vagamente simili a seni. Questi reperti, così come altri modellini di case, molto più modesti, provenienti dalla Tessaglia e dalla regione del Danubio, fanno pensare che l'intera abitazione fosse posta sotto la protezione di una qualche divinità domestica.

Figurine antropomorfe, raffiguranti per la maggior parte donne incinte, erano comuni soltanto in Tessaglia, in Macedonia e nella regione del Danubio: esse sono state quasi sempre rinvenute mescolate insieme a utensili di uso quotidiano. Le rappresentazioni femminili sono le più numerose, ma non sono più antiche di quelle maschili. Molto numerose sono le figurine zoomorfe (prevalentemente di bue e di cervo), così come gli amuleti a forma di testa di toro stilizzata. Si può ipotizzare che si offrissero diversi tipi di sacrifici, sulla base di vari ritrovamenti a Creta e in Tessaglia, dove sono emerse alcune fosse strette e profonde piene di cenere, mescolata a ossa di animali e talora a figurine antropomorfe. Probabilmente in questi luoghi venivano celebrati sacrifici alle divinità ctonie e le figurine venivano deposte in sostituzione del sacrificio umano, che è sufficientemente documentato soltanto nelle zone collinari e marginali dell'Europa sudorientale. Non pare peraltro particolarmente importante il culto dei defunti: essi venivano sepolti, quasi sempre in posizione rannicchiata, indifferentemente all'interno degli insediamenti, al di fuori di essi, in grotte, in genere senza ricche offerte e senza un orientamento costante. L'idea della morte, a quanto pare, non ebbe un ruolo importante nella vita delle comunità neolitiche dell'Europa sudorientale.

Il V millennio a.C. fu il periodo di massima fioritura delle culture neolitiche nell'Europa sudorientale, specialmente nelle regioni interne della penisola balcanica e nella pianura pannonica, dove dominava la cultura di Vinča. Non si realizzarono innovazioni radicali in ambito religioso, ma gli elementi che già caratterizzavano la vita religiosa si definirono e si articolarono ulteriormente. Mancano ancora chiare evidenze di santuari e le attività di culto erano ancora legate alla casa di abitazione, specialmente alle stanze in cui si immagazzinava e si macinava il grano oppure si preparava il cibo. In diversi siti della cultura di Vinča gli scavi hanno messo in luce stanze decorate con bucrani appesi alle pareti e piene di oggetti di culto in gran numero. La distribuzione geografica di questi siti indica che, all'interno dell'ampio territorio dominato dalla cultura di Vinča, che si estendeva per circa 120.000 chilometri quadrati, soltanto cinque o sei grandi insediamenti svolgevano il ruolo di centro religioso principale. Vinča era certamente uno di questi centri di maggiore aggregazione religiosa, dal momento che ogni innovazione negli oggetti sacri che vi si produceva rapidamente si rifletteva nel territorio circostante per un raggio di circa cento chilometri. A Vinča sono state ritrovate diverse migliaia di statuette antropomorfe e centinaia di vasi rituali, amuleti e vari strumenti di culto.

Le figurine antropomorfe erano di genere assai vario: tra di esse vi sono figure umane, nude o vestite, figure chine, in ginocchio oppure sedute, figure a due teste, fi-

gure di musici e figure mascherate. Alcuni studiosi hanno riconosciuto in esse rappresentazioni di particolari divinità, come la Grande Dea, la Dea uccello e la Dea serpente, la Dea (incinta) della vegetazione e il Dio dell'anno. Ma queste statuette non sono state ritrovate in contesti chiaramente rituali e le differenze nel loro aspetto derivano forse più da preferenze estetiche che da motivazioni religiose. Soltanto in piccola parte (circa il 5%) sono chiaramente caratterizzate come femminili o maschili. Tutti gli esemplari di cui si conosce con certezza il luogo del ritrovamento sono evidentemente collegati a importanti elementi della casa di abitazione (il forno, il focolare, il recinto per gli animali, il telaio per tessere, il deposito interrato per le provviste) oppure a particolari attività domestiche. Alcune figurine sono state ritrovate all'interno delle sepolture, ma si tratta di casi limitati ad alcune culture locali (per esempio la cultura di Hamangia in Dobrugia). Il fatto che siano state ritrovate quasi sempre insieme a oggetti d'uso quotidiano, spesso frantumate e apparentemente gettate via, fa pensare che esse perdessero il loro valore una volta celebrato il rito e ottenuto lo scopo desiderato. Probabilmente queste statuette erano considerate la sede delle potenze che sovrintendevano alla casa, al granaio, alle greggi o alla terra coltivata. Il rapporto tra queste potenze e la comunità sembra un rapporto particolarmente semplice e soprattutto diretto: la religione di questo periodo, infatti, appare fondamentalmente popolare, caratterizzata dalla celebrazione di riti legati alla pioggia, alla semina, al raccolto, alle stagioni dell'anno, alla nascita, alla malattia e alla morte, piuttosto che dalla vera e propria venerazione di particolari divinità.

La scoperta del rame e dell'oro nei monti Carpazi verso la fine del V millennio a.C. e le successive scorrerie dei nomadi provenienti dalle steppe della Russia meridionale provocarono una grave crisi dei valori e delle tradizioni antiche: anche i santuari tradizionali persero parte della loro importanza. Nel IV millennio a.C. i centri dell'attività religiosa appaiono trasferiti nella parte orientale della penisola balcanica (cultura Boian-Gumelniţa), nella Moldavia e nell'Ucraina sudoccidentale (cultura Cucuteni-Tripolye). Fu proprio in questo periodo di crisi che si dedicò maggiore attenzione ai defunti, per esempio con la separazione dei cimiteri dagli insediamenti, l'orientamento costante delle sepolture e soprattutto con corredi funerari di straordinaria ricchezza, mentre nelle case di abitazione si adibivano alcune stanze speciali alle pratiche rituali. Continuò il culto del toro, con santuari ornati di bucrani e amuleti a forma di testa di toro; continuò egualmente il culto del focolare domestico, con la ribadita concentrazione di suppellettili sacre, specialmente figurine antropomorfe, intorno al forno per cuocere il pane.

A Căscioarele (Romania) è stato ritrovato un santuario contenente testimonianze del culto del pilastro sacro e forse del sole. Un gruppo di oggetti miniaturistici in terracotta (altari, sgabelli, figurine in atto di preghiera e vasi rituali) con decorazioni dipinte (cerchi concentrici, triangoli e spirali) raffiguranti probabilmente il sole e altri corpi celesti è stato scoperto a Ovcharevo (Bulgaria). La diffusione di simili motivi ornamentali, soprattutto dipinti, indica che il pensiero religioso si rivolgeva in primo luogo al cielo e trattava di temi cosmogonici. Questi segni ornamentali sono ideogrammi che rappresentano il sole, la luna, i quattro angoli del mondo, le sfere celesti, la terra, l'aria, il fuoco e così via. Più tardi compaiono le figure umane, quelle animali e alcune immagini fantastiche (per esempio giganti con due paia di braccia, cani alati e così via). Sembra di poter concludere che nell'Europa sudorientale, durante il IV millennio a.C., stesse nascendo una qualche forma di mitologia, che tuttavia non ebbe la possibilità di svilupparsi pienamente: intorno alla metà del IV millennio a.C., infatti, l'Europa sudorientale fu invasa da cavalieri nomadi che distrussero completamente i santuari delle comunità contadine locali e con essi tutta la loro creatività.

Altre regioni. Altri ambiti religiosi del mondo neolitico, in qualche misura isolati dai precedenti e da considerare a sé stanti, sono costituiti dal Mediterraneo occidentale e insieme dall'Europa nordoccidentale; dal Sahara; la valle del Nilo; la Cina; il Giappone; l'America Centrale. Le comunità di cacciatori e raccoglitori dell'Italia antica, della penisola iberica e delle isole del Mediterraneo occidentale vennero a conoscenza delle principali conquiste della «rivoluzione neolitica» già alla fine del VII millennio a.C., ma continuarono a vivere in caverne e grotte, senza abbandonare le antiche usanze. Nelle zone costiere e in quelle comunque più prossime al mare l'interesse si rivolse dapprima piuttosto alla lavorazione dell'argilla che all'agricoltura. Qualche traccia della vita spirituale di queste popolazioni si ritrova nelle decorazioni della loro ceramica, tra cui spiccano vari motivi a linee ondulate e numerosi segni a forma di fiamma e di mezzaluna. Questi motivi decorativi simboleggiano forse i grandi oggetti della devozione, il sole, la luna, il mare: sarebbero in questo caso dimostrazione dell'esistenza di un culto delle acque e dei corpi celesti.

Nel V millennio a.C. gli influssi provenienti dall'Egeo iniziarono a modificare la cultura della penisola italica, mentre la penisola iberica vide l'inizio di quei processi che con il tempo portarono al sorgere, in tutta l'Europa occidentale e nordoccidentale, di culture caratterizzate da tombe megalitiche per sepolture collettive (come i *dolmen*, le tombe a corridoio e le tombe a galleria) e da una architettura sacra che consisteva in grandi pietre verticali isolate (*menhir*), collocate in allineamenti pa-

ralleli o in cerchi (*cromlech*). [Vedi *MEGALITICA, RELIGIONE*]. Queste erano le forme più diffuse, ma in altri luoghi furono costruite strutture sacre in pietra strutturalmente assai particolari come, per esempio, i santuari a forma di U in Danimarca e i grandi templi con nicchie e cortile centrale a Malta. Il culto prevalente pare fosse quello rivolto agli antenati. Idoli fortemente stilizzati, con grandi occhi a forma di rosette (la «dea che vede tutto»), sono stati trovati in tombe megalitiche in Spagna e in Portogallo. In certi siti, come il cimitero di Los Millares, in Spagna, sono stati rinvenuti alcuni luoghi speciali per le offerte sacrificali. Le lapidi erano di solito decorate con incisioni e rilievi astratti, più raramente con raffigurazioni di serpenti, buoi o asce a doppio lama. Verso la fine del Neolitico compariranno alcune lapidi collocate in posizione verticale, con evidente forma di figura umana (statue-*menhir*).

Tutti questi santuari megalitici erano circondati dalle tombe degli antenati. Essi erano sempre collocati a una certa distanza dalle abitazioni, per cui è certo che costituivano dei luoghi in cui, in occasioni speciali, si riunivano, a grandi gruppi, ampie comunità di agricoltori. Il gigantesco *cromlech* di Stonehenge (Inghilterra meridionale), così come l'allineamento dei monumenti in pietra a Carnac (Bretagna), devono aver richiamato migliaia di devoti, che si riunivano per mettersi in contatto con gli antenati o con le forze divine. Malta, con i suoi numerosi templi, era probabilmente un'isola sacra visitata da devoti provenienti da tutto il Mediterraneo, che accorrevano per essere iniziati ai misteri della Grande Dea, la cui statua colossale è stata scoperta in pezzi sotto uno dei templi. Tutti i santuari di Malta hanno la medesima planimetria a forma di utero o di profilo della Grande Dea. Le statuette con i corpi deformati e le rappresentazioni delle cosiddette «signore dormienti» che sono state ritrovate in questi templi suggeriscono l'ipotesi che essi fossero anche luoghi di guarigione e sede di oracoli, dove i devoti potevano ricevere cure, sia per il corpo che per l'anima, attraverso un periodo di soggiorno (incubazione). Forse l'atto stesso di camminare all'interno di questi templi a forma di utero, passando tra le pietre allineate o attraverso i cerchi dei *cromlech*, assumeva il significato di una iniziazione.

La religione delle popolazioni neolitiche dell'Africa si basava su concezioni e su culti piuttosto diversi. Le comunità prevalentemente pastorali del Sahara hanno lasciato pitture e incisioni rupestri che raffigurano in genere animali, oppure figure umane in posizione di preghiera. Più a oriente, in Egitto, le prime comunità agricole rivolsero una particolare attenzione ai defunti e al culto del fiume Nilo. Le prime tombe neolitiche (metà del V millennio a.C.) avevano già un orientamento costante. I defunti erano sepolti rivolti a oriente, con chicchi di frumento in bocca (cultura Merimde). In alcuni casi erano deposti nelle sepolture modellini di barche e statuette antropomorfe in argilla o in avorio (cultura Badari). Alcuni vasi della seconda metà del IV millennio a.C. (cultura Naqada II) mostrano processioni di barche decorate, probabilmente raffiguranti qualche rito di offerta sacrificale al Nilo.

Caratteristiche particolari aveva anche la religione neolitica che si sviluppò nell'Estremo Oriente. La cultura cinese Yangshao, a quanto pare, praticava il culto degli antenati e della fertilità. A giudicare dai motivi dipinti sugli oggetti era diffuso anche il culto degli alberi sempreverdi (abeti e cipressi) e forse delle vette delle montagne. Anche le forze dinamiche dell'universo e i raggi solari che influenzano la natura e il destino dell'uomo svolgevano probabilmente qualche ruolo significativo. Le popolazioni neolitiche del Giappone, rimaste a lungo isolate, hanno anch'esse lasciato alcune tracce che suggeriscono una attività religiosa: misteriosi cerchi di pietra, le cosiddette «meridiane», con un raggio che può arrivare fino a quarantacinque metri, statuette con grandi occhi sporgenti e falli di pietra, a volte di grandi dimensioni. Questi reperti possono essere interpretati soltanto come modesti frammenti di una religione neolitica basata forse sul culto della pietra, del sole e del fallo.

Le religioni neolitiche dell'arcipelago malese e dell'America centrale devono essere state altrettanto particolari e specifiche, dal momento che lo sviluppo della cultura neolitica in questi territori fu isolato e del tutto autonomo. Le testimonianze archeologiche, tuttavia, sono così esigue che non ci permettono di trarre conclusioni definitive sulle idee religiose delle comunità neolitiche di questi territori.

[Vedi anche *AGRICOLTURA*, vol. 1. Per la struttura mitologica del periodo neolitico che portò alla scoperta della metallurgia, vedi *METALLI E METALLURGIA*, vol. 4].

BIBLIOGRAFIA

Manca ancora una trattazione completa sulla religione neolitica. Gli studi generali sulle religioni della Preistoria dedicano in genere scarso spazio alla religione neolitica e presentano soltanto materiali provenienti dall'Europa e dal Vicino Oriente: cfr. per esempio E.O. James, *Prehistoric Religion. A Study in Prehistoric Archaeology*, London 1957; J. Maringer, *De Godsdienst der Praehistorie*. Roermond-Maaseik 1952 (trad. it. *Le religioni dell'età della pietra in Europa. Religione preistorica*, Torino 1960); e É. Patte, *Les Hommes préhistoriques et la religion*, Paris 1960. Alcune idee nuove e interessanti sulla religione neolitica sono state proposte da K.J. Narr, *Kunst und Religion der Steinzet und Steinkupferzeit*, in K.J.

Narr (cur.), *Handbuch der Urgeschichte*, II, *Jüngere Steinzeit und Steinkupferzeit – frühe Bodenbau- und Viehzuchtkulturen*, Bern 1975, pp. 655-70; e da M. Eliade, *Histoire des croyances et des idées religieuses*, I, *De l'âge de la pierre aux mystères d'Eleusis*, Paris 1976 (trad. it. *Storia delle credenze e delle idee religiose*, I, *Dall'età della pietra ai misteri eleusini*, Firenze 1979, rist. Milano 2006).

Una raccolta ricca e sistematica di documenti per lo studio della religione neolitica è H. Müller-Karpe, *Handbuch der Vorgeschichte*, I-II, München 1968. Diversi studi trattano, in modo piuttosto acritico, del significato delle statuette antropomorfe e zoomorfe del Neolitico: O. Höckmann, *Die menschengestaltige Figuralplastik der südosteuropäischen Jungsteinzeit und Steinkupferzeit*, I-II, Hildesheim 1968; Marija Gimbutas, *The Goddesses and Gods of Old Europe, 6500-3500 B.C. Myths and Cult Images*, Berkeley 1982; Elena V. Antonova, *Antropomorfnaia skul'ptura drevnikh zemledel'tsev Perednei i Srednei Azii*, Moskva 1977; N. Kalicz, *Clay Gods*, Budapest 1980. Un corretto approccio metodologico a questi problemi è quello di P.J. Ucko, *The Interpretation of Prehistoric Anthropomorphic Figurines*, in «Journal of the Royal Anthropological Institute», 92 (1962), pp. 38-54; e *Anthropomorphic Figurines of Predynastic Egypt and Neolithic Crete with Comparative Material from the Prehistoric Near East and Mainland Greece*, London 1968.

I grandi centri spirituali del mondo neolitico sono descritti dettagliatamente in Kathleen M. Kenyon, *Digging Up Jericho*, London 1957 (trad. it. *La città più antica del mondo. Gli scavi di Gerico*, Milano 1959); J. Mellaart, *Çatal Hüyük. A Neolithic Town in Anatolia*, London 1967; J. Cauvin, *Religions néolithiques de Syro-Palestine*, Paris 1972; e D. Srejović, *Europe's First Monumental Sculpture. New Discoveries at Lepenski Vir*, London 1972. A. Rybakov, *Kosmogoniia i mifologiia zemledel'tsev eneolita*, in «Sovetskaia arkheologiia», 1 (1965), pp. 24-47 e 2 (1965), pp. 13-33, è un contributo importante per comprendere il significato e la simbologia delle decorazioni sulla ceramica. Sui santuari neolitici dell'Europa sudorientale cfr. V. Dumitrescu, *Édifice destiné au culte découvert dans la couche Boian-Spantov de la station-tell de Căsciorele*, in «Dacia», 15 (1970), pp. 5-24; Henrieta Todorova, *Kultszene und Hausmodell aus Ovčarevo*, in «Thracia», 3 (1974), pp. 39-46; e Marija Gimbutas, *The Temples of Old Europe*, in «Archaeology», 33 (1980), pp. 41-50. I monumenti megalitici sono stati oggetto di molte monografie e articoli, che trattano, tuttavia, della sistematizzazione, distribuzione e cronologia di questi monumenti piuttosto che del loro significato religioso. Non esistono studi completi sulla religione neolitica dell'Asia orientale e sudorientale; una qualche particolare attenzione è stata rivolta al significato delle decorazioni su ceramica della cultura Yangshao e delle statuette del periodo Jōmon.

[Aggiornamenti bibliografici: J. Cauvin, *Naissance des divinités. Naissance de l'agriculture. La révolution des symboles au néolithique*, Paris 1994 (trad. it. *Nascita delle divinità e nascita dell'agricoltura. La rivoluzione dei simboli nel neolitico*, Milano 1997); D. Srejović, *Illiri e Traci*, Milano 1996; Marija Alseikaite Gimbutas e Miriam Robbins Dexter, *The Living Goddesses*, Berkeley/Cal. 1999 (trad. it. *Le dee viventi*, Milano 2005); J.D. North, *Stonehenge. Neolithic Man and the Cosmos*, London 1996 (trad. it. *Il mistero di Stonehenge*, Casale Monferrato 1997, rist. 2001)].

DRAGOSLAV SREJOVIĆ

NJǪRÐR (Njord) è descritto in alcuni miti germanici come la divinità più notevole della stirpe dei Vanir. Questa posizione di rilievo giustifica il suo essere inviato con suo figlio Freyr presso gli Æsir, dopo che venne conclusa la pace tra questi due gruppi di divinità. Il *Gylfaginning* (capitolo 23) lo descrive come estremamente ricco e prospero: perciò egli può concedere abbondanti terreni e beni mobili a coloro che lo invocano. Protettore di marinai e pescatori, egli assicura loro venti favorevoli e mari calmi. La sua dimora ad Ásgarðr è chiamata Nóatún («porto»; letteralmente, «recinto per nave»), un nome che indica anche la sua affinità con la vela e le imbarcazioni.

La mitologia di Njǫrðr è dominata dalla sua iniziale appartenenza al gruppo dei Vanir e dalla sua successiva adesione a quello degli Æsir. Njǫrðr ha una relazione incestuosa con sua sorella che sembra essere stata tollerata nel mondo dei Vanir, ma respinta totalmente dall'etica degli Æsir. Infatti, Loki nel *Lokasenna* (stanza 36) lo rimprovera per aver generato suo figlio Freyr (così come sua figlia Freyja) con la sua stessa sorella, e in conseguenza di ciò, Njǫrðr decide di contrarre un nuovo matrimonio, allo scopo di soddisfare la morale degli Æsir, sebbene ciò si rivelerà una calamità a causa dell'incompatibilità caratteriale tra i due coniugi. Così facendo però, egli legittima Freyr e Freyja secondo le norme degli Æsir. Secondo Snorri Sturluson (*Gylfaginning* 24), i figli furono concepiti da Njǫrðr e sua moglie a Nóatún.

La storia del suo matrimonio è un intreccio di *Märchenmotive* e riti di fertilità: per un inganno di Loki, il gigante Þjazi fu ucciso dagli Æsir; quando sua figlia Skaði arrivò ad Ásgarðr rivendicandone un risarcimento, le fu offerta la possibilità di scegliere un marito tra gli Æsir, a condizione che lei ne guardasse solo i piedi. Lei scelse il dio coi piedi più belli, credendo fosse Baldr, ma era Njǫrðr. Accettò questa situazione solo a condizione che gli dei riuscissero a farla ridere: Loki fu abile nel far questo legando il capo di una corda al suo scroto e l'altro alla barbetta di una capra; quando entrambi tirarono, ci furono molte grida e urla finché Loki cadde sulle ginocchia di fronte a Skaði, che scoppiò a ridere. Il culto di Njǫrðr è documentato da una considerevole evidenza toponomastica nella Svezia orientale e nella Norvegia occidentale, ma viene rappresentato anche in alcuni toponimi (relativamente pochi) danesi e islandesi. Testimonianze letterarie indicano che egli veniva invocato insieme a Freyr nei giuramenti, nelle maledizioni e nelle benedizioni. Secondo il capitolo 14 della *Hákonar saga Góða*, contenuta nello *Heimskringla*, il secondo brindisi con la coppa sacrificale durante le celebrazioni pagane di Yule era dedicato a Njǫrðr e Freyr. Inoltre, secondo la *Ynglingasaga*

(capitolo 4), Odino nominò Njǫrðr e Freyr «sacerdoti per le offerte sacrificali» dopo che essi furono stati accettati tra gli Æsir.

Il significato di Njǫrðr è anche riflesso nel suo ruolo nella storia mitica delle prime dinastie scandinave: egli salì sul trono della Scandinavia dopo che Odino passò a miglior vita e portò sia la pace sia abbondanti raccolti alla terra, tanto che gli Svedesi credevano che egli controllasse le colture e il benessere dell'umanità. Ma egli aveva così assimilato il modo degli Æsir che, prima di morire nel suo letto, volle essere segnato per Odino (*Ynglingasaga* 9); chiese cioè ad uno dei suoi più stretti amici di inviarlo nell'aldilà con il colpo di una spada o di una lancia. Gli eroi germanici cercavano di morire di una morte odinica, non di una cosiddetta «morte di paglia». Quando la vecchiaia o la malattia li colpiva, essi cercavano di morire non nel letto ma gloriosamente su un campo di battaglia.

Il problema maggiore che si pone nella trattazione della figura di Njǫrðr è dato dalla sua relazione con la dea madre delle tribù degli Ingveoni, Nerthus, descritta da Tacito (*Germania* 40). *Njǫrðr* rispecchia il termine tedesco **nerþuz*, come lo fa il nome latino-germanico *Nerthus*. Ma perché la prima divinità è una dea e più tardi un dio? Questo cambio è stato ascritto alla «mascolinizzazione» dell'agricoltura che si verifica a quanto pare tra l'epoca romana e l'età vichinga. Secondo Tacito, le prime tribù germaniche lasciavano la coltivazione delle terre alle donne, agli anziani e ai membri più deboli della famiglia allargata (*Germania* 14), mentre il contadino scandinavo del periodo vichingo era fuori nei campi con il suo aratro e i suoi cavalli. Una spiegazione simile non è tuttavia da ritenersi inoppugnabile (vedi per esempio, de Vries, 1957, pp. 164-65), soprattutto dal momento che non chiarisce lo spostamento del principale dominio della divinità dal campo della fertilità al mare e alla navigazione. Le ricerche moderne tendono ad enfatizzare il fatto che Njǫrðr sia sempre stato un «uomo del mare» (vedi, per esempio, Dumézil, 1973, pp. 23-26, 215-29).

BIBLIOGRAFIA

G. Dumézil, *From Myth to Fiction. The Saga of Hadingus*, Chicago 1973, ed. or. *Du mythe au roman. La Saga de Hadingus*, Paris 1970 (trad. it. *La Saga di Hadingus. Dal mito al romanzo*, Roma 2001).

Anne Holtsmark e J. Helgason (curr.), *Snorri Sturluson. Edda. Gylfaginning og prosafortellingene av Skaldskaparmal*, København 1950.

F.R. Schröder, *Skaði und die Götter Skandinaviens*, Tübingen 1941.

E.O.G. Turville-Petre, *Myth and Religion of the North. The Religion of Ancient Scandinavia*, London 1964 (trad. it. *Religioni e miti del Nord*, Milano 1964).

J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, II, *Die Götter, Vorstellungen über den Kosmos. Der Untergang des Heidentums*, 2ª ed. Berlin 1957.

[Aggiornamenti bibliografici:

J. Lindow, *Scandinavian Mythology. An Annotated Bibliography*. New York 1988.

Margaret Clunies Ross, *Prolonged Echoes. Old Norse Myths in Medieval Northern Society*, I, *The Myths*, Odense 1994].

EDGAR C. POLOMÉ

NUADHA. L'antico eroe irlandese re Nuadha compare principalmente in tre testi mitologici: *La prima battaglia di Magh Tuiredh*, *La seconda battaglia di Magh Tuiredh* e *La morte dei figli di Tuireann*. *La prima battaglia di Magh Tuiredh* narra degli dei d'Irlanda, i Tuatha Dé Danann («le tribù, o i popoli, della dea Danu») e delle loro lotte contro i precedenti occupanti dell'isola, i Fir Bholg (probabilmente, «gli uomini del tuono»). [Vedi *TUATHA DÉ DANANN*]. In questa lotta, a re Nuadha viene tagliato il braccio destro, e perde perciò il titolo reale.

La seconda battaglia di Magh Tuiredh, il più importante e antico di questi testi (la cui versione più antica si trova in un manoscritto del XV secolo), racconta la lotta dei Tuatha Dé Danann contro i Fomhoire, demoni che opprimevano e impoverivano l'Irlanda, sottraendole grano, bestiame e latte. Sanato con un braccio d'argento costruitogli dal dio medico Dian Cécht, Nuadha riottene il proprio titolo regale, guadagnandosi il soprannome di *Airgedlámh* («dal braccio d'argento»). La restituzione dell'arto naturale, operazione difficile eseguita con successo dal figlio di Dian Cécht, Miach («staio»), costerà all'audace chirurgo la morte per mano del padre.

Nuadha è re, affidatario e garante dell'ordine sociale. In origine membro della classe guerriera, diviene pari per dignità a un druido. È indispensabile non solo per garantire la vittoria militare, ma anche e soprattutto per la salute e la prosperità della società. Durante il suo allontanamento dal trono viene temporaneamente sostituito da Bres, un Fomhoire. Avido e gretto, Bres ostacola il benessere dei suoi sudditi privandoli dei loro beni e impedendo il normale flusso dei movimenti economici. Soltanto dopo il reinsediamento di Nuadha il malvagio Bres viene espulso, e soltanto allora il supremo dio Lugh può organizzare la battaglia finale che porterà all'espulsione e al massacro dei Fomhoire.

La morte dei figli di Tuireann (*Oidhe chloinne Tuireann*) è una narrazione assai più tarda – i manoscritti sono datati a partire dal XVIII secolo – ma incarna una tradizione estremamente arcaica. Essa affronta il tema della

guarigione di Nuadha e dell'espulsione dei Fomhoire da parte dei Tuatha Dé Danann. L'inizio della narrazione, però, rappresenta la più esplicita versione celtica del tema indoeuropeo dell'uomo «con un occhio solo e con un braccio solo». In questo caso, l'uomo con un braccio solo è re Nuadha, e la mutilazione del suo braccio destro è collegata al simbolismo del re che apporta prosperità e brandisce una spada di luce e giustizia. L'uomo con un occhio solo, invece, è il druido custode della porta che, grazie alle sue doti di preveggenza, intensificate dalla cecità dell'occhio destro, si rivela essere il più adatto a mettere in guardia il re.

Il nome irlandese *Nuadha* trova corrispondenza nel gallese *Nudd*, modificato poi in *Lludd* nei racconti, nell'antroponimo bretone *Nuz* e nel teonimo brittonico *Nodons*, attestato nel IV secolo d.C. da alcune iscrizioni romano-britanne rinvenute nel tempio di Marte a Lydney Park, presso l'estuario del Severn.

BIBLIOGRAFIA

Ch.-J. Guyonvarc'h e Françoise Le Roux, *Textes mythologiques irlandais*, I, Rennes 1980.

Françoise Le Roux, *Le dieu-roi Nodons-Nuada*, in «Celticum», 6 (1962), pp. 425-54.

P. Mac Cana, *Celtic Mythology*, Feltham 1970, 2ª ed. riv. 1983.

FRANÇOISE LE ROUX e CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

NUM è il dio supremo dei Nenci, popolazione samoieda della Siberia occidentale. È il creatore del mondo, ma rimane sempre piuttosto lontano dagli uomini, sia durante la loro vita che dopo la morte (quando gli uomini scendono negli Inferi). Soltanto in casi eccezionali si possono stabilire contatti con Num e soltanto attraverso gli spiriti, oppure con l'intervento degli sciamani con i loro spiriti aiutanti. Secondo la religione dei Nenci, Num è il padre di Nga, il dio del male e della morte, che si colloca, dunque, in posizione perfettamente antitetica rispetto al padre. (Per i Selkup, invece, il dio supremo è Nom, che però non partecipa ad alcuna opposizione polare con il figlio: nella lingua dei Selkup, infatti, *nga* significa semplicemente «dio»). A Num in particolari occasioni si offrono sacrifici, che possono essere animali oppure di vestiario o di denaro. Nel linguaggio del singolare Cristianesimo sincretico dei Samoiedi «il pane di Num» indica la particola eucaristica.

Letteralmente *num* significa non soltanto «il dio supremo che sta nei cieli», ma anche «cielo, firmamento». Il termine si incontra in tutti i dialetti dei Samoiedi e risale molto probabilmente alla religione proto-samoieda, nella quale aveva il significato insieme di «cielo superiore» e di «dio supremo». Ma le forme, indiscutibilmente affini, *nu-* e *num*, con il significato di «su, al di sopra, cima» e di «cielo», si ritrovano anche nel *khanty* e nel *mansi* (due lingue ugro-finniche collegate al samoiedo e parlate a ovest e a sud della regione samoieda): è dunque verosimile che *num* sia un termine di culto originariamente dei Khanty e Mansi che, nel corso dei secoli, si è progressivamente diffuso anche nella Siberia occidentale. Va invece respinto, per ragioni fonetiche, il tentativo di ricollegare *num* con la radice *jum(a)*, che si ritrova nel termine finnico *jumala* («dio»), dove *-la* è un suffisso locale: *jumala* e altri termini affini di alcuni dialetti ugrofinnici si collegano piuttosto con una radice indoeuropea (cfr. il sanscrito *dyumān*, «brillante, splendente», che è uno degli attributi di Indra).

BIBLIOGRAFIA

Non esistono pubblicazioni specificatamente dedicate a Num. Si può, comunque, consultare proficuamente P. Hajdú, *The Samoyed People and Languages*, Bloomington 1963; e U. Holmberg, *Finno-Ugric, Siberian*, Boston 1927 (The Mythology of All Race, 4).

ROBERT AUSTERLITZ

NUM-TŪREM. I Khanty (Ostiachi) e i Mansi (Voguli) vivono in un'area della Siberia nordoccidentale confinante a ovest coi monti Urali. Per la maggior parte sono stanziati sulle sponde dei fiumi, con l'Ob che scorre attraverso il loro territorio. In quanto parlanti lingue ugriche, sono conosciuti come Ugri dell'Ob. Pesca e caccia sono i loro mezzi di sussistenza più importanti, benché molte di queste genti badino a renne e altro, specialmente nelle aree meridionali, coltivino e allevino bestiame. Tutti i loro diversi dialetti appartengono alla famiglia ugro-finnica. Simili condizioni di vita e rapporti di buon vicinato hanno prodotto somiglianze sia nella cultura materiale che spirituale, ma le evidenti variabili che tuttavia si trovano inducono gli studiosi a distinguere tra differenti aree culturali. Ciononostante, i limiti tra queste sono imprecisi, tanto che alcuni fenomeni – in questo caso il dio del cielo – possono essere considerati in comune a tutti loro.

Gli Ugri dell'Ob, come altri popoli della Siberia settentrionale, credono che l'universo consista di numerosi mondi: la terra, un mondo superiore, e un mondo inferiore. La tradizione popolare suddivide il mondo superiore in un determinato numero di sfere – alcuni racconti ne menzionano tre, altri sette – e ogni mondo è governato da una sua propria divinità.

Le orazioni e le formule stereotipate che accompagnano i riti sacrificali si rivolgono a un dio del cielo: Num-Tūrem (Khanty) o Numi-Tārem (Mansi). *Tūrem* o *tārem* viene interpretato come «qui su» o «l'alto dio». *Num* o *numi* denota il cielo visibile, mentre *tūrem* o *tārem* esprime «tempo, aria, cielo, paradiso, mondo», «essere altissimo, signore del cielo», e «signore dell'universo»; può quindi essere un'espressione generica per «dio». Secondo K.F. Karjalainen, la parola significa anche «tempo» o «periodo di tempo» – per esempio, «tempo di vita» – quanto «situazione» o «condizione» – «condizione di sogno», per esempio. Esistono differenti ipotesi su questa etimologia. Sono stati fatti dei tentavi di collegarla al saami (lappone) *Tiermes*, il nome di un dio dell'aria e del cielo, o al turco-tartaro *tengri*, che significa «cielo». [Vedi *TENGRI*].

Tuttavia, il dio del cielo ha molti altri nomi nei quali l'epiteto aggettivale ne indica la natura; egli è «grande», «radioso», «luminoso», «splendente come oro», e «bianco» nonché «Signore» e «Padre». Questi sono epiteti importanti; alcuni di essi hanno cominciato a staccarsi dalle loro parole-chiave diventando nomi propri. Di conseguenza il nome del dio khanty del cielo è Sängke-Tūrem, «il radioso o luminoso Tūrem», o più semplicemente Sängke («luce»), che indica la connessione del dio con il sole o il cielo di giorno.

Num-Tūrem è un essere potente nella poesia popolare; prende parte alla creazione sia del mondo che dell'uomo, e in quanto tale è anche un dio del fato venerato in diversi modi dai due popoli. Tuttavia non viene mai ritratto nei dipinti, sebbene nei resoconti mitici egli venga personificato. Nei miti khanty è assiso come una divinità antropomorfa (maschile) in uno dei mondi superiori, dove dimora con la sua famiglia e un largo seguito (come quello di un principe). Da qui supervisiona l'intera creazione: il suo orecchio «grande come l'Ob» ascolta ogni cosa, i suoi occhi «grandi come laghi» vedono tutto, ed è onnipotente. Dato che nulla gli è nascosto, viene anche considerato come guardiano della moralità e della giustizia. Alcuni studiosi, comunque, ritengono che questa onnipotenza rechi tracce di influenze straniere dall'Islam, dal Cristianesimo ortodosso, dai miti turco-tatari concernenti le loro maggiori divinità. Noi sappiamo, grazie alle fonti storiche, che i Mansi sentirono sermoni cristiani fin dal XV secolo e che i Tatari esercitarono una certa influenza nell'area khanty, diffondendo perciò le loro stesse credenze popolari e la dottrina musulmana.

Sebbene Num-Tūrem sia il dio degli Ugri dell'Ob attorno al quale sono state raccontate le più numerose e dettagliate storie, tuttavia non sembra esser venerato da tutti i diversi gruppi con un culto speciale a lui soltanto dedicato, né sembra avere un campo specifico di attività. Egli è riverito e invocato per portare buona salute, prosperità, e una buona caccia, gli stessi favori che vengono richiesti ad altre divinità come il dio della foresta, il Vecchio Uomo degli Urali, la Grande Dea del Kazym, chiamata Vut-imi, e Jalpus, il guardiano degli spiriti dei Khanty. Comparato ad altre divinità Num-Tūrem è più di un'astrazione.

Sebbene la tradizione narrativa incentrata su Num-Tūrem sia più ricca tra i Mansi, è quella dei Khanty sudorientali a fornire i sacrifici più elaborati. Queste offerte, nelle quali un cavallo bianco è l'animale sacrificale più importante, sono indirizzate direttamente a lui. Questo gruppo khanty sudorientale è costituito da piccoli contadini, e si crede che essi possano aver appreso questi sacrifici di cavalli, dai cavalieri nomadi tatari e più in generale dai grandi allevatori dell'Asia centrale, considerato che il cavallo non appartiene al biotipo di quest'area settentrionale. Considerevoli sacrifici a divinità diverse venivano ancora praticati recentemente negli anni Trenta del XX secolo. Allo stesso modo, il fatto stesso che il dio del cielo sia considerato come essere supremo e padre è ascrivibile all'influenza musulmana e cristiana. In altre aree, tra gli altri cacciatori e allevatori di renne degli Ugri dell'Ob, i sacrifici sono molto meno importanti nel culto del dio, sebbene siano il punto centrale di un mito elaborato.

Secondo K.F. Karjalainen e altri, il dio del cielo degli Ugri dell'Ob era originariamente inteso come un essere personale «nel mondo superiore più vicino alla terra», cioè, nel cielo visibile. Egli era un *deus otiosus*, al di sopra e lontano dalla vita quotidiana degli uomini, responsabile soprattutto di quei fenomeni atmosferici quali tempeste, vento, fulmini, pioggia e così via. Egli era Num-Tūrem, «l'altissimo», ma l'influenza islamica e cristiana lo portarono più vicino all'uomo e gli antichi costumi legati ai sacrifici furono impiegati con nuove basi concettuali.

Giudicando dai frammenti a nostra disposizione, il dio del fulmine conosciuto dai Saami orientali come Diermes o Tiermes ha anch'esso tratti uranici. L'etimologia della parola è sconosciuta, ma Tiermes e Tūrem hanno probabilmente una stessa origine. Il nome, comunque, compare molto di rado nelle fonti materiali. Questo e il fatto che la sua funzione sia solo vagamente indicata, fanno di lui un essere veramente elusivo.

[Vedi anche *CIELO (Ierofanie celesti)*, vol. 1; e inoltre *KHANTY E MANSI, RELIGIONE DEI*; *TENGRI*.]

BIBLIOGRAFIA

I cronisti russi menzionano la religione degli Ugri dell'Ob già nel XII secolo. K.F. Karjalainen ha compilato informazioni disponibili nella prima parte della dettagliata indagine *Die Religion der Jugra-Völkler*, I-III, Helsinki 1921-1927. Molto prima in *Die*

Weltgottheiten der wogulischen Mythologie, in «Keleti Szemle», 9 (1908), Bernát Munkácsi scrisse in merito alla suprema divinità dei Mansi, attribuendole caratteristiche cristiane. Il lavoro molto interessante di Munkácsi contiene sia orazioni che narrazioni mitologiche. Un importante trattato di mitologia è quello di A. Kannisto, *Materialien zur Mythologie der Wogulen. Gesammelt von Artturi Kannisto*, Helsinki 1958. Altre valide informazioni possono essere rintracciate in A.F. Anisimov, *Cosmological Concepts of the Peoples of the North*, in H.N. Michael (cur.), *Studies in Siberian Shamanism*, Toronto 1963, pp. 157-229; questo lavoro è il quarto della collana «Anthropology of the North. Translation from Russian Sources», pubblicato dall'Arctic Institute of North America. L'etnografa russa Zoia Sokolova è un'esperta degli Ugri dell'Ob e ha descritto questo popolo e le sue tradizioni in *Das Land Jugorien*, Moskva-Leipzig 1982, dove ha evidenziato come il loro tenace credo religioso e le superstizioni vivano ancora nelle loro pratiche religiose contemporanee.

[Aggiornamenti bibliografici: M. Hoppál e J. Pentikäinen, *Northern Religions and Shamanism*, Budapest 1992].

LOUISE BÄCKMAN

ODINO (antico norreno, Óðinn) è la divinità principale della mitologia dei Germani. Descritto come «il migliore [antico norreno, *œztr*] e il più vecchio di tutti gli dei» da Snorri Sturluson (stanza 20 del *Gylfaginning*), è un personaggio complesso. Si crede che egli regni sopra ogni cosa con autorità patriarcale, ma i numerosi nomi con cui è designato (vedi Falk, 1924; Lorenz, 1984, pp. 91-95, 290-304) sono indizio della grande varietà dei suoi attributi e delle sue funzioni.

Possiamo descrivere Odino, da quanto si può desumere dalla tradizione scandinava, come: 1) la massima divinità del pantheon; 2) il signore delle battaglie; 3) il dio dei morti; 4) il patrono dei poeti; 5) un grande mago; 6) il padrone delle rune; 7) un perspicace veggente con un solo occhio; o 8) una divinità imprevedibile e inaffidabile. Alcune di queste caratteristiche sono attestate anche per il suo omologo meridionale, Wōdan. Ad un esame più ravvicinato, possiamo fare una serie di commenti su questi vari punti.

Definito nelle fonti letterarie come il sovrano di Ásgarðr, Odino è chiamato Alfaðir («padre di tutti»), forse sotto un influsso cristiano, visto che egli decisamente non è il padre di tutte le divinità. Mentre Thórr spesso è menzionato come suo figlio, Njǫrðr, Freyr e Freyja, appartenenti alla stirpe dei Vanir, di certo non sono suoi parenti. Per quanto riguarda gli esseri umani, esistono due tradizioni. Secondo il *Vǫluspá* (stanze 17-18), Odino e i suoi due compagni, Hœnir e Lóðurr, modellarono da due tronchi la prima coppia umana (un atto creativo che Snorri Sturluson ascrive invece a Odino e ai suoi fratelli Vili e Vé); il *Vǫluspá* (stanza 1) chiama però tutti gli uomini «bambini di Heimdallr», e secondo il *Rígsþula* Heimdallr è il progenitore di tutte le classi della società (schiavi, uomini liberi e nobili). Inoltre, Odino spesso appare in triadi di divinità ed è anche chiamato Þriði («terzo»), il che ha spinto piuttosto affrettatamente alcuni studiosi a comparare i fratelli divini Odino, Vili e Vé con la Trinità cristiana (Lorenz, 1984, p. 146). Egli è anche il primo re nei racconti evemeristi che narrano la storia leggendaria dell'antica Scandinavia (per esempio, nello *Ynglingasaga*), analogamente a Wōden nella genealogia dei re anglo-sassoni.

In qualità di dio della battaglia, Odino fornisce il rituale paradigmatico di apertura delle ostilità scagliando la propria lancia nel campo nemico nella guerra fra Æsir e Vanir, un gesto che consacra inoltre a lui stesso i nemici morti o prigionieri. In qualità di protettore dei guerrieri, egli insegna ai propri eroi scelti la tattica che assicurerà la vittoria in combattimento, per esempio, quando offre istruzioni a Harald Wartooth o a Hadingus di dispiegare le forze in campo in una formazione a cuneo per rompere le fila nemiche (Turville-Petre, 1964, pp. 212, 215). Egli prende anche certi guerrieri sotto la propria ala protettrice, soccorrendoli nella mischia della battaglia, come quando salva Hadingus da Loker (Saxo Grammaticus, 1,23), oppure si coinvolge in un rituale di iniziazione guerriera, come quando consiglia a Hadingus di uccidere una bestia selvaggia e berne il sangue per assorbirne la forza (Saxo Grammaticus, 1,24). Odino non solo è il signore dei guerrieri morti (il suo seguito di *einherjar*), ma anche il nume tutelare dei violenti *berserkir* (letteralmente, «mantelli di orso») o *ulfheðnir* (letteralmente, «mantelli di lupo»), che si battevano con folle furia (Snorri Sturluson, *Ynglingasaga*, capitolo 6). [Vedi *BERSERKER*]. Nella tradizione scandinava più tarda, documentata a Uppsala

nel 1070 da Adamo di Brema, segretario del vescovo di Amburgo, «Odino, cioè "furia", intraprende le guerre e ispira coraggio agli uomini al cospetto del nemico» («Wodan, id est furor, bella gerit hominique ministrat virtutem contra inimicos»); è essenzialmente l'immagine di un dio della guerra.

Nella *Ynglingasaga* (capitolo 7) Odino viene chiamato *draugadróttinn* («Signore di spettri), in linea con la tradizione meridionale a proposito del *Wutanes her* («l'esercito spettrale di Wōdan»), che si è fatto risalire fino al *feralis exercitus* («esercito spettrale») dei bellicosi Arii descritti da Tacito (*Germania* 43,4). Si è creduto che epiteti di Odino quali *Grímr* («mascherato») possano fare riferimento ad abbigliamenti delle bande di guerrieri connessi al suo culto, e che le sue affinità ctonie fossero riflesse dal nome *Fjǫlnir* («nasconditore»), ma ipotesi del genere poggiano su interpretazioni controverse. *Fjǫlnir*, per esempio, potrebbe anche significare «dio di abbondanza», o «molto saggio», o forse «che può assumere molte forme». Analogamente, si è attribuito l'abbinamento del nome germanico **Wōðan*[*az*] con Mercurio nella *interpretatio romana* delle divinità dei Germani al ruolo da psicopompo di Wōdan/Odino, ma sembrano più plausibili altre spiegazioni. Inoltre, bisognerebbe tenere a mente che Odino ottiene soltanto metà dei morti in battaglia: l'altra metà va a Freyja. Odino, comunque, è chiaramente descritto come il traghettatore dei morti nello *Hárbarzljóð* e nella narrativa eddica in prosa *Frá dauoða Sinfjǫtla*.

Il patronato di Odino sulla poesia è implicito già nel suo nome: **Wōdan*[*az*] in effetti significa «maestro di ispirazione». Il termine antico norreno *óðr* (dal quale deriva il nome Odino) denota «attività mentale ispirata», non soltanto «intelligenza» quale capacità di ragionare, come di solito viene tradotto nel *Vǫluspá* (stanza 18). Lo conferma l'accezione scaldica del termine nel senso di «poesia», essendo il poeta designato come «un fabbro di pensiero ispirato» (antico norreno, *óðar smiðr*). Odino stesso «parlava in rime» (Snorri Sturluson, *Ynglingasaga* 6), e uno dei doni che egli fa al suo protetto Starkaðr è l'abilità di comporre versi con la stessa velocità del comune parlare. Ma il legame più concreto di Odino con la poesia è il mito dell'idromele dei poeti, raccontato da Snorri Sturluson nello *Skáldskaparmál* (capitolo 2).

Alcuni nani malvagi avevano ucciso Kvasir, un essere di estrema intelligenza che si credeva fosse stato modellato dallo sputo delle divinità dopo la conclusione del patto che pose fine alla guerra fra Æsir e Vanir. [Vedi *SPUTO*, vol. 4]. I nani, mischiando il sangue di Kvasir con del miele in un bollitore, prepararono un idromele che trasformava chiunque lo bevesse in un poeta o in un erudito. Dopo che essi ebbero provocatoriamente causato l'annegamento di un gigante, furono costretti a cedere la preziosa bevanda al suo figlio minore, Suttungr. Questo gigante nascose l'idromele nella propria fortezza, Hnitbjǫrg, dove la figlia Gunnlǫð vi faceva la guardia.

Come riuscì Odino ad appropriarsi dell'idromele? Secondo la leggenda, con un inganno fece sì che i servi del fratello di Suttungr si sgozzassero con i propri falcetti mentre tentavano di afferrare la sua cote, dopodiché si offrì al loro padrone per sostituirli. Facendosi chiamare Bǫlverkr e domandando come compenso solo un sorso dell'idromele di Suttungr a fine raccolto, Odino durante l'estate portò avanti il lavoro che avrebbe richiesto nove uomini. Tuttavia, al momento di pagargli il pattuito, Suttungr rifiutò di dargli anche una sola goccia dell'idromele. Odino allora costrinse il fratello del gigante ad aiutarlo nell'aprire una breccia nella roccia della fortezza di Suttungr, ma il suo ex padrone tentò di ingannarlo e di pugnalarlo. Odino fuggì trasformandosi in un serpente e strisciando all'interno del luogo in cui Gunnlǫð faceva la guardia all'idromele. Il dio sedusse Gunnlǫð e dormì con lei tre notti. Ottenne così la promessa di potere bere tre sorsi della preziosa bevanda, ma ingurgitò invece l'intero contenuto dei tre recipienti nei quali era conservato l'idromele e, trasformatosi in un'aquila, volò via il più veloce possibile. Anche Suttungr prese l'aspetto di un'aquila e lo inseguì fino a Ásgarðr, dove Odino, prima che l'altro potesse raggiungerlo, vomitò l'idromele in tre giare che gli Æsir avevano preparato. Così, Óðrœrir (l'idromele della poesia) divenne la bevanda degli Æsir.

In quanto maestro delle rune, Odino, che fa uso di incantesimi e canti magici (antico norreno, *galdrar*) e ricorre anche alla disdicevole stregoneria (antico norreno, *seiðr*) che egli ha appreso da Freyja, è senza dubbio il grande praticante di magia descritto da Snorri Sturluson (*Ynglingasaga* 6), il rappresentante germanico del «re mago» divino indoeuropeo analizzato da Georges Dumézil. È in questa funzione che Wōdan compare nel secondo incantesimo di Merseburg in alto tedesco antico ancora al principio del X secolo, dove è capace di operare con successo la guarigione del cavallo di Baldr da un acciacco al quale nessun'altra divinità ha saputo porre rimedio.

Benché egli non abbia un monopolio assoluto sull'uso delle rune – la stanza 143 dello *Hávamál* elenca l'elfo Dáinn, il nano Dvalinn e il gigante Alsviþr quali esperti di rune – Odino possiede senza dubbio la più estesa conoscenza segreta della loro potente magia. Le iscrizioni runiche non menzionano lui quale l'inventore delle rune, come fanno invece *Hávamál* (stanze 138-139) e *Sigrdrífumál* (stanza 3), dove Odino compare sotto il nome *Hróptr* («mago»), ma la Pietra di Noleby (Svezia, circa

600 d.C.) dice in modo esplicito che le rune provengono dagli dei. Quanto al genere di incantesimi che Odino può lanciare, il *Ljóðatál* (stanze 148-163 dello *Hávamál*) ne enumera molti: guarire le malattie, arrestare a mezz'aria le lance, scacciare le streghe, ispirare irresistibile amore, e così via.

L'introduzione in prosa al *Grímnirsmál* parla della capacità di Odino di osservare, standosene a Ásgarðr seduto sullo Hliðskjálf con la moglie Frigg, tutto ciò che accade in ognuno dei livelli cosmici dell'universo dei Germani – affermazione che Snorri Sturluson corrobora (*Gylfaginning* 9). La particolare acutezza della vista di Odino è spiegata nel mito in cui egli rinunzia a uno dei propri occhi in cambio di un sorso dalla fonte di Mímir, sottostante le radici dell'albero cosmico Yggdrasill, per ottenerne la sapienza che essa dona (*Gylfaginning* 15).

La personalità di Odino mostra non pochi tratti contraddittori: nel *Lokasenna* (stanza 22), accusato di assicurare la vittoria in modo scorretto, egli riconosce di avere permesso di vincere al meno meritevole, ma si giustifica altrove (per esempio, *Eiríksmál* 7) sostenendo che avrà bisogno di eroi per affrontare Fenrisúlfr nel combattimento finale del Ragnarǫk. Come che sia, egli trae piacere nell'incitare i conflitti e nell'impedire la pace, e inganna coloro che gli prestano servizio. Per esempio, quando Starkaðr pronuncia la fatidica formula «ora ti offro ad Odino!» dopo avere stretto con viscere di vitello un nodo scorsoio attorno al collo di Víkarr mentre lo colpisce con una canna, Odino trasforma i molli intestini in una solida corda e la canna in una lancia, facendo del farsesco sacrificio un regicidio (*Gautrekssaga* 7; vedi Turville-Petre, 1964, p. 45). Sotto le spoglie di Bruni, Odino uccide il suo fedele amico e protetto Harald Wartooth (Saxo Grammaticus, 8,220), e non esita a giurare solennemente che egli nulla sa di Bǫlverkr, sotto il cui nome ha sedotto Gunnlǫð per derubare suo padre, Suttungr, dell'idromele della poesia (*Hávamál* 108-109). Non desta quindi meraviglia che Dagr (*Helgakviða Hundingsbana* 2,34) dichiari Odino responsabile di tutto il male, dopo avere notato (come in *Hárbarzóljóð* 24) che egli fece sorgere scontri fra parenti stretti!

BIBLIOGRAFIA

F.-X. Dillmann, *Georges Dumézil et la religion germanique. L'interprétation du dieu Odhinn*, in J.-C. Rivière et al. (curr.), *Georges Dumézil à la découverte des Indo-Européens*, Paris 1979, pp. 157-186.

G. Dumézil, *Gods of the Ancient Northmen*, E. Haugen (trad. e cur.), Berkeley/Cal. 1973.

H. Falk, *Odensheite*, Kristiania 1924.

K. Helm, *Wodan. Ausbreitung und Wanderung seines Kultes*. Giessen 1946.

E.C. Polomé, *The Indo-European Heritage in Germanic Religion. The Sovereign Gods*, in A. Bernabé et al (curr.), *Athlon. Satura Grammatica in honorem Francisci R. Adrados*, I, Madrid 1984, pp. 401-411.

E.O.G. Turville-Petre, *Myth and Religion of the North. The Religion of Ancient Scandinavia*, London 1964 (trad. it. *Religioni e miti del Nord*, Milano 1964).

J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, II, 2ª ed. Berlin 1957.

[Aggiornamenti bibliografici:

Margaret Clunies Ross, *Prolonged Echoes. Old Norse Myths in Medieval Northern Society*, I, *The Myths*, Odense 1994.

J. Lindow, *Scandinavian Mythology. An Annotated Bibliography*. New York 1988.

J. Lindow, *Handbook of Norse Mythology*, Santa Barbara/Cal. 2001

G. Lorenz (cur. e trad.), *Gylfaginning*, Darmstadt 1984.

Kathryn Starkey, *Imagining an Early Odin. Gold Bracteates as Visual Evidence?*, in «Scandinavian Studies», 71 (1999), pp 379-91].

EDGAR C. POLOMÉ

OGHMA, divinità celtica associata alla guerra e alla magia, che può essere identificata, per quel che concerne la mitologia, con la divinità gallica Ogmios. Luciano di Samosata, autore greco del II secolo d.C., descrive l'aspetto esteriore e le funzioni teologiche di Ogmios con rara e rimarchevole precisione:

> Nella loro madrelingua i Celti chiamano Eracle «Ogmios» e lo rappresentano in un modo assai singolare. Egli è estremamente anziano, e quasi completamente calvo; i pochi capelli rimasti sono tutti bianchi; la pelle è rugosa, rinsecchita e scura quasi come cuoio, come quella di un vecchio marinaio; potrebbe essere scambiato per un Caronte o un Giapeto del regno sotterraneo del Tartaro, più che per Eracle; porta indosso pelli di leone e tiene nella destra una clava; sulle spalle ha una faretra e nella sinistra impugna un arco teso: queste sono tutte le caratteristiche di Eracle... Questo vecchio Eracle si tira appresso un gran numero di uomini, legati per le orecchie mediante sottili catene d'oro e d'ambra che sembrano graziosissime collane. Nonostante la fragilità di tali legami, gli uomini non tentano di scappare, benché per loro sarebbe cosa facile; lungi dall'opporre resistenza, tenendo duro e tirando all'indietro, essi seguono la loro guida felici e contenti, ricoprendolo di elogi e sforzandosi di tenere il passo. Se se ne distanziassero staccherebbero la corda, stupefatti al vedersi liberati.

In un passo successivo, Luciano di Samosata spiega che le catene legano le orecchie dei devoti alla lingua del dio, e che in tal modo i Galli simboleggiano l'eloquenza.

Tra i Celti continentali il nome *Ogmios* compare anche in alcune *defixiones*, ossia tavolette iscritte, di Bre-

genz, e anch'esse confermano il ruolo di legame che caratterizza questa divinità. Tuttavia, egli non compare in ulteriori citazioni epigrafiche gallo-romane, dal momento che la *pax romana* provocò la scomparsa di questa importante divinità. La sua somiglianza con Eracle ben si adatta con il concetto celtico di guerra, incentrato sulle imprese personali e sul combattimento corpo a corpo (vedi il ruolo svolto da Cú Chulainn nell'epopea irlandese). La differenza consiste nel fatto che Ogmios è un dio che controlla la guerra, e non un eroe che l'intraprende. È un dio che lega, il dio della magia, e il suo omologo irlandese integra l'attributo dell'eloquenza con quello della scrittura.

In Irlanda, Oghma è il campione, fratello di Daghdha e inventore del sistema di scrittura magica che porta il suo nome, l'alfabeto ogamico. Svolge un ruolo alquanto attenuato nel racconto mitologico *La seconda battaglia di Magh Tuiredh*, ma è descritto con grande precisione nel ciclo di Édaín, dove si autodefinisce Elcmhaire, «il grande invidioso» o «il nocivo». Questo dio della guerra è descritto con tutte le caratteristiche del codardo, così come accade in certi racconti sul dio greco Ares. In ogni caso il simbolismo è quello solito: Oghma è il lato oscuro della divinità sovrana, della quale Daghdha rappresenta il lato luminoso. L'epopea irlandese presenta talvolta un eroe che brandisce una lancia insanguinata e avvelenata, e che è preceduto da un calderone pieno di sangue e veleno (prototipo o antenato del Graal della leggenda arturiana) nel quale la lancia viene immersa per evitare che uccida coloro che le sono vicini. Il volto dell'eroe è bipartito: il lato destro è amabile e sorridente, il sinistro oscuro e minaccioso. Con il nome di Celtchar («lo scaltro»), personaggio del ciclo dell'Ulster, compare infine l'*avatar* del dio progenitore: ferito all'inguine, ha perduto la sua virilità e non può generare figli né figlie, tratto, questo, che concorda con l'espressione simbolica.

Dio temibile e innominabile, dal momento che nessuno ha osato attribuirgli un nome, a Ogmios gliene venne imposto uno preso in prestito dal greco e legato al suo ruolo di psicopompo: *ogmos* («sentiero»). Nemmeno il gaelico fornisce ulteriori spiegazioni al teonimo irlandese, e ciò non sarebbe giustificabile se non presupponendo per il termine irlandese la stessa origine dell'*Ogmios* gallico. Dell'Ogmios descritto da Luciano di Samosata esiste un'illustrazione tratta dal *Kunstbuch* di Albrecht Dürer, nella quale l'autore si attiene scrupolosamente a tutti i dettagli della descrizione antica.

BIBLIOGRAFIA

Ch.-J. Guyonvarc'h e Françoise Le Roux, *Textes mythologiques irlandais*, I, Rennes 1980.

Françoise Le Roux, *Le dieu celtique aux liens. De l'Ogmios de Lucien à l'Ogmios de Dürer*, in «Ogam», 12 (1960), pp. 209-43.

P. Mac Cana, *Celtic Mythology*, Feltham 1970, 2ª ed. riv. 1983.

FRANÇOISE LE ROUX e CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

OLAF IL SANTO, sovrano della Norvegia tra il 1015 e il 1030 e primo santo della Scandinavia. Fu un re missionario che si impegnò per imporre l'unità religiosa nel suo Regno ed esercitò una grande influenza sulle pratiche religiose tradizionali in Norvegia e in Islanda. Olaf (chiamato anche Olaf il Grosso e San Olaf) era discendente di Harald I (conosciuto come Bellachioma). Divenuto vichingo in giovane età, depredò le navi nel Baltico e poi al largo delle coste inglesi; combatté quindi per il duca di Normandia. Spinto da un sogno profetico, Olaf iniziò il viaggio di ritorno in Norvegia per divenirne il re, fermandosi durante l'inverno del 1013-1014 a Rouen, dove fu battezzato.

Nel 1028 Olaf fu costretto a fuggire dalla Norvegia a causa dei conflitti con i potenti capi norvegesi che erano alleati del re danese Knut. Durante l'esilio, ebbe un altro sogno dal quale apprese che doveva riconquistare la Norvegia per volontà di Dio. Pertanto, ritornò con l'aiuto degli Svedesi, ma solo per andare incontro a una sconfitta nella battaglia di Stiklastaðir, nella quale perse la vita nel 1030. Poco dopo la sua morte, Olaf fu dichiarato santo. In Norvegia i suoi nemici si stancarono presto dei nuovi regnanti danesi, li cacciarono ed elessero re il figlio di Olaf, Magnus.

La questione del perché Olaf mise tanto impegno per portare il Cristianesimo in Norvegia è interessante, soprattutto visto che la sua missione finì per portarlo alla rovina. Al tempo, la monarchia era di vitale importanza per l'ideologia cristiana e il trono rappresentava giustizia e pace. Diventando cristiano, Olaf aderì ad un mondo più illuminato – materialmente più ricco e con più alti ideali – rispetto a ciò che era allora la Scandinavia. Tentò di stabilire la pace e per questo aveva bisogno del sostegno dei grandi sovrani. Olaf perseguì la propria meta con zelo missionario e impose spietatamente la conversione ai propri compatrioti, confiscando le proprietà di coloro che rifiutavano di convertirsi.

La chiave del successo di Olaf stava nella sua efficacia nel distruggere la vecchia religione, cosa che riuscì a fare anche mettendola in ridicolo. In un'occasione, arrivò all'orecchio del sovrano la notizia che, durante l'inverno, i contadini di Hálogaland tenevano dei festeggiamenti per placare gli Æsir, divenuti ostili perché gli abitanti di queste terre si erano lasciati battezzare da Olaf. In questa festa di propiziazione venivano macella-

ti bestiame e cavalli e il loro sangue veniva sparso su dei piedistalli allo scopo di favorire il raccolto. Quando Olaf chiamò i contadini a rendere conto delle loro azioni, essi, tuttavia, ammisero di essersi riuniti soltanto per bere insieme.

In un'occasione simile, i contadini di Mærin negarono di avere offerto sacrifici agli dei germanici nei loro banchetti di Yule. Olaf continuò a costringere i Norvegesi dell'entroterra a convertirsi, fino a che Dala-Gudbrand raccolse una grande massa di contadini per contrastare il re e propose questo piano di azione: «Se portiamo fuori dal nostro tempio Thórr, che sta qui in questa fattoria e ci ha sempre aiutati, e se egli vede Olaf e i suoi uomini, tutti loro si dissolveranno ed egli e i suoi uomini saranno annientati» (Snorri Sturluson, *Heimskringla* 8-11). Questo piano fu accettato e quando Olaf arrivò gli fu detto che i contadini avevano un dio che era presente e visibile, ogni giorno, nell'immagine di Thórr: «Porta un martello in mano ed è grande e vuoto dentro, e sta su un piedistallo... Riceve quattro pagnotte al giorno e anche carne fresca» (*Heimskringla* 13-16). Il mattino seguente i contadini esposero l'enorme statua di Thórr e Dala-Gudbrand sfidò Olaf, chiedendogli dove fosse il *suo* dio. Olaf ordinò ad uno del suo seguito di colpire l'idolo con un bastone quando i contadini avessero guardato da un'altra parte. Poi ordinò ai contadini di guardare verso oriente se volevano vedere il Dio cristiano, proprio mentre sorgeva il sole all'orizzonte. In quel momento il seguace di Olaf colpì l'idolo e, nell'attimo in cui esso cadde a pezzi, saltarono fuori vipere ed altri serpenti, e topi grossi come gatti. Quando i contadini spaventati tentarono di scappare, Olaf offrì loro due alternative: battersi o accettare il Cristianesimo, dopo di che tutti accolsero la nuova fede.

BIBLIOGRAFIA

La saga di Olaf il Santo costituisce almeno un terzo della *Heimskringla* di Snorri Sturluson, abilmente tradotta in L.M. Hollander (cur. e trad.), *Heimskringla. History of the Kings of Norway by Snorri Sturluson*, Austin 1964. In Marlene Ciklamini, *Snorri Sturluson*, Boston 1978, si trova un capitolo su Olaf; e J. de Vries, *Altnordische Literaturgeschichte*, I-II, 2ª ed. Berlin 1964-1967, contiene utili informazioni sulle tradizioni letterarie relative a Olaf. Per i particolari storici della vita e del regno di Olaf, cfr. E. Gunnes, *Rikssamling og Kristning 800-1177*, Oslo 1976 (Norges Historie, 2).

JOHN WEINSTOCK

ONGON. In tutte le lingue mongole, il termine *ongon* si applica alla dimora di uno spirito o di un essere sacro. Nei tradizionali contesti sciamanici il termine è riferito ad ogni spirito, insieme all'oggetto nel quale esso risiede. Esiste una gran varietà di tali dimore. Alcune sono naturali (per esempio, laghi, alberi, animali vivi o spellati), tanto che alcuni studiosi si riferiscono alla nozione di *ongon* come totemismo. Altre sono artificiali (per esempio, pitture rupestri, statuette di feltro o legno, pitture su stoffa), per le quali viene riservata la forma collettiva di *ongot*. Alcune sono appese e ben visibili dentro o fuori dalla yurta; altre sono conservate in sacchi o cofanetti.

Affinché diventi un *ongon*, ognuno di questi veicoli naturali o artificiali deve essere sottoposto ad un atto rituale, solitamente eseguito da uno sciamano. Per gli *ongon* naturali, questo consiste nello stabilire una relazione con lo spirito che li anima ed è indistinguibile dall'essere naturale; per quelli artificiali, il rito è quello che introduce lo spirito desiderato nel ricettacolo creato e a questo deve essere assicurato saldamente in modo che l'uomo possa avere contatti con lui e controllarlo. Infatti, da una parte uno spirito errante può essere pericoloso e dall'altra un ricettacolo vuoto corre il pericolo di essere riempito da uno spirito indesiderato.

L'atto di nutrirli è essenzialmente il trattamento rituale di tutte le categorie di *ongon*. Agli animali viventi viene dato cibo; accanto alle statuette vengono posti carne, burro o crema, messi nelle loro bocche o strofinati su di esse. Il cibo viene accompagnato da offerte di tabacco e una pipa rituale viene fumata da chi pratica il rito. La pena per il mancato nutrimento dell'*ongon* è la malattia o la morte, cosa che ha indotto alcuni autori ad attribuire una primaria funzione medica agli *ongon*.

Il culto degli *ongon* è basato sulla concezione di una somiglianza strutturale tra le relazioni che intercorrono tra gli umani e quelle che legano l'uomo alla natura per la ricerca dei suoi mezzi di sussistenza. Tutto ciò che accade in un campo ha inevitabilmente conseguenze nell'altro. Al pari degli umani, gli animali sono immaginati come esseri organizzati in clan. Inoltre, i rapporti tra umani e animali sono modellati sulla base delle relazioni che intercorrono tra gli umani. Queste relazioni sono sia fra clan (che implicano alleanze e vendette) sia all'interno del clan (che implicano filiazione o discendenza). Sia per gli umani sia per gli animali, esseri esclusi da un clan provoca frustrazione e dunque il desiderio di cercare vendetta, causa di guai per l'intera comunità. Per cui, in aggiunta agli *ongon* del clan, ci sono anche *ongon* che rappresentano spiriti isolati o non affiliati, che possono essere oggetto del culto sia di una famiglia sia di molti clan.

I diversi modi di accesso alle risorse naturali sono ciò che determina le differenze più significative tra gli *on-*

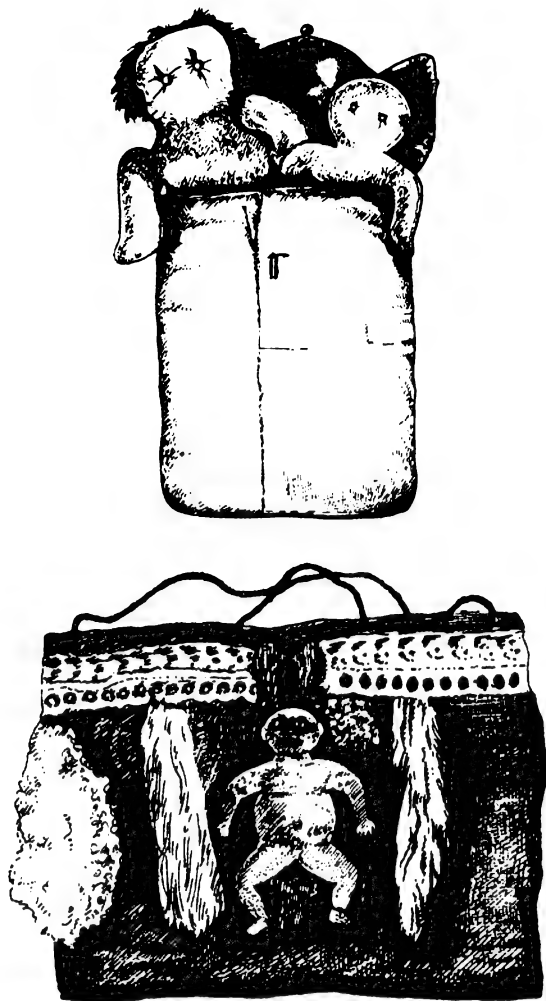



FIGURA 1. *Esempi di* ongon.

gon. Situato entro i confini della foresta e della steppa, il popolo mongolo ha sempre vissuto di caccia. Solo successivamente ha praticato in una certa misura la pastorizia. Quando si sta cacciando ciò che fornisce sostentamento, il rapporto tra uomo e natura viene inteso come basato sul modello di uno scambio matrimoniale, nel quale il cacciatore è per lo spirito dispensatore della selvaggina, Bayan Khangay («ricca foresta»), come un genero per il suo suocero. Il cacciatore prende la selvaggina da Bayan Khangay esattamente come un uomo prende sua moglie da suo suocero: egli è colui che prende, fiero della sua preda, eppure colpevole del non aver dato nulla in cambio. Per prima cosa, il rituale della caccia mira a ridurre la cattura della preda a cattura di cibo. Lo scheletro e gli organi respiratori contenenti il soffio vitale vengono lasciati in modo che l'animale possa rinascere. In secondo luogo, la reale compensazione per il cibo (la selvaggina presa dalla natura) viene fatta nutrendo gli *ongon*, siano essi piccoli animali addomesticati (aquile, cigni, ecc.), statuette o pitture rappresentanti animali, pelli di animali o simili. Di conseguenza, questo sistema di scambio di cibo è simile allo scambio di donne nel sistema di alleanze matrimoniali: un uomo accetta sua moglie da una famiglia e in cambio offre sua sorella o sua figlia in sposa. Questo nutrire gli *ongon* è teso soprattutto ad assicurare che la caccia non venga intralciata dalla vendetta dei clan animali decimati o dalla vendetta di sfortunati cacciatori defunti. Nel caso di una eventuale caccia infruttuosa, l'*ongon* che si ritiene abbia mancato di adempiere la sua parte dell'accordo sebbene correttamente nutrito, viene vituperato, percosso, distrutto, buttato via e sostituito con uno nuovo.

L'introduzione della pastorizia, d'altronde, cambia la natura dei rapporti uomo-spirito da uno di alleanza a uno di filiazione. L'atteggiamento di una parte contraente esigente che prevale nell'ambito del modello di alleanza cede il passo ad un atteggiamento di venerazione da parte del discendente filiale. Questo perché c'è un patrimonio (mandrie e diritti di pascolo) da proteggere e tramandare. In aggiunta, vengono compiuti sacrifici in onore degli antenati, in modo da garantire la legittimità dell'attività pastorizia. La compensazione per le risorse ricavate dalla mandria è il cibo dato agli *ongon*: animali vivi consacrati (maschi maturi cresciuti dentro la mandria, poi macellati prima che invecchino e sostituiti da maschi più giovani), rappresentazioni zoomorfe (accompagnate da una *silhouette* umana fatta in stagno, rappresentante un anima) o antropomorfe (rappresentanti soprattutto donne morte senza aver conosciuto l'esperienza del parto, simbolo della mancata filiazione che trova corrispondenza nel bestiame della mandria colpito da malattie epizootiche). Già nel XIII secolo Giovanni da Pian del Carpine osservò che bambole di feltro appese ai lati della yurta venivano fatte e onorate dalle donne per proteggere le mandrie. In più, il corpo stesso dello sciamano è un veicolo per gli spiriti durante la seduta sciamanica buriata chiamata *ongo oruulkha*, «presentazione degli spiriti».

Come risultato della loro funzione primaria di collegamento tra gli ambiti sociale, economico e religioso, gli *ongon* e gli stessi sciamani sono stati sottoposti a persecuzioni severe da parte del Lamaismo. Questa persecuzione risale al tempo della penetrazione del Lamaismo nella Mongolia centrale (XVII secolo) e nella Repubblica Buriata (XIX secolo).

[Vedi anche *BURIATI, RELIGIONE DEI*; *MONGOLI, RELIGIONI DEI*; *SCIAMANISMO IN SIBERIA E IN ASIA CENTRALE*].

BIBLIOGRAFIA

U. Harva, *Les Représentations religieuses des peuples altaïques*, Paris 1959. Una ricca e ben documentata presentazione che risente di una scomoda separazione dei fatti dal contesto.

W. Heissig, *Die Religionen der Mongolei*, in G. Tucci e W. Heissig, *Die Religionen Tibets und der Mongolei*, Stuttgart 1970. Una fine presentazione storica che illustra la lotta del Lamaismo per sopprimere lo sciamanismo e spiega l'emergere di una forma di sincretismo religioso.

D.K. Zelenin, *Kul't ongonov v Sibiri*, Moskva-Leningrad 1936. L'unico lavoro completo sugli *ongon*. Ancora valido per la sua abbondante documentazione e identificazione dei rapporti contrattuali con gli *ongon*, tuttavia superato per quanto riguarda la sua prospettiva evoluzionistica e l'insistenza sul termine totemismo come categoria classificatoria.

[Aggiornamenti bibliografici:

Ch.R. Bawden, *Confronting the Supernatural. Mongolian Traditional Ways and Means. Collected Papers*, Wiesbaden 1994.

A. Birtalan, *Die Mythologie der Mongolischen Volksreligion*, Stuttgart 2000.

W. Heissig, *On the History of Mongolian Shamanism in Anthropological Perspective*, in «Anthropos» 82, 4-6 (1987), pp. 403-13.

Ch. Zhugder e G. Luvsantseren, *Mongold feodalizm togtokh ueiin niigem-uls tur, gun ukhaany setgelgee. Ertnees* XIV *zuun khurtel*, Ulaanbaatar 2002].

ROBERTE HAMAYON

P-R

PALEOLITICA, RELIGIONE. Il termine *Paleolitico* fu coniato oltre cent'anni fa per distinguere i semplici strumenti di pietra ritrovati in profondi depositi ghiaiosi oppure in grotte del periodo diluviano (o antidiluviano) dagli utensili di pietra levigata appartenenti a un'epoca successiva, il Neolitico. Per separare il Paleolitico dal Neolitico furono utilizzati due criteri piuttosto incongrui: dati geologici o climatologici e dati culturali o tecnologici. In seguito furono piuttosto l'uso della ceramica e l'agricoltura a risultare caratteristici e peculiari dell'epoca neolitica. Oggi il termine *Paleolitico* viene usato nel suo senso più ristretto, come equivalente culturale del periodo geologico che si indica con l'espressione età glaciale (più generalmente detta Pleistocene), nella quale non erano ancora conosciute le pietre levigate, la ceramica e l'agricoltura. Quando fu chiaro che quasi tutti gli elementi caratteristici dell'epoca neolitica comparvero soltanto a qualche distanza cronologica dalla fine del Pleistocene, alcuni fenomeni risalenti al periodo postglaciale (Olocene) ma precedenti rispetto al Neolitico vennero attribuiti all'Epipaleolitico o, meno felicemente, al Mesolitico.

A ben vedere, i radicali cambiamenti geologici e climatici che si verificarono in quest'epoca di transizione, più di 10.000 anni fa, certamente influenzarono le condizioni della vita e la cultura, ma una trasformazione culturale veramente epocale, alla quale attribuire l'inizio del Paleolitico Superiore, si era già verificata circa 35.000 anni fa, cioè molto prima dei mutamenti di tipo ambientale. Questa transizione culturale è segnata in Europa, in alcune parti della Siberia, nell'Asia sudoccidentale e forse anche in alcune parti dell'Africa, dalla comparsa di utensili costituiti da sottili lame di pietra e, in alcune regioni, dalla nascita dell'arte figurativa. Una classificazione più accurata dovrebbe dunque fondere il Paleolitico Inferiore e quello Medio in un unico periodo, distinguendolo, invece, dal Paleolitico Superiore e dal Mesolitico uniti a loro volta insieme (alcuni studiosi hanno proposto, con scarso successo, l'uso dei nomi *Protolitico* e *Miolitico*). Al di fuori dal contesto dell'Europa, per esempio in riferimento all'America, il termine *Paleolitico* non ha in pratica alcun uso.

La fine del Paleolitico viene in genere fatta coincidere con l'inizio del periodo postglaciale (circa 8.000 a.C.), ma in realtà tra i due periodi non è possibile cogliere distinzioni molto significative. Per quanto oggi si sa, le uniche modalità attraverso le quali nel Paleolitico ci si procacciava il cibo erano la caccia (e la pesca) e la raccolta. Questi metodi di sussistenza furono utilizzati in territori assai ampi e diversificati del mondo anche durante tutto il periodo postglaciale e in verità continuano a essere utilizzati ancora oggi in talune regioni. Anche se con alcune riserve, dunque, è possibile cogliere una certa continuità fra il periodo paleolitico e le attuali società «primitive» che mantengono uno stile di vita simile.

In linea puramente teorica, il Paleolitico comincia con la prima comparsa dell'uomo. In pratica, naturalmente, entrambi questi eventi sono ugualmente assai difficili da stabilire. L'inizio dell'Età della pietra – e pertanto di tutta la preistoria – è caratterizzato dalla comparsa di utensili di pietra fabbricati dall'uomo, utilizzabili non soltanto per scopi diretti, ma anche per produrre altri utensili (gli «utensili per costruire utensili» di cui parla Henri Bergson ne *L'Évolution créatrice*). I più antichi utensili scoperti fino ad oggi provengono

dall'Africa orientale e risalgono a un'epoca compresa fra due milioni e mezzo e due milioni di anni fa. Rimane comunque ancora una questione aperta se l'Africa orientale sia davvero l'autentica culla della civiltà oppure se questa impressione dipenda solamente dal caso e dalle imprevedibilità legate alla conservazione, così come alle modalità delle ricerche e delle scoperte.

Nel corso del tempo gli uomini comparvero anche in altre regioni dell'Africa e, in un'epoca compresa fra un milione e un milione e mezzo di anni fa, in alcune parti dell'Europa meridionale e occidentale. Altrettanto antichi, o forse anche più antichi, sono alcuni ritrovamenti nell'Asia sudorientale e orientale. In molte altre parti dell'Europa e dell'Asia gli uomini sono documentati a partire da 300.000 anni fa. In Australia la presenza umana risale a oltre 20.000 anni fa ed è probabile che a quell'epoca gli uomini fossero già passati in America, anche se la loro presenza sicura nel Nuovo Mondo è documentata solamente verso il 10.000 a.C. In seguito furono popolate anche le regioni più settentrionali dell'Europa.

Durante questo lunghissimo lasso di tempo si realizzarono molti e diversi sviluppi e trasformazioni: nelle varie regioni, perciò, andarono formandosi culture molto diverse. Il concetto stesso di *religione paleolitica*, pertanto, risulta assai discutibile. Dovremmo invece partire dall'esistenza nel Paleolitico di una grande varietà di religioni. La natura e la scarsità della documentazione (quasi soltanto frammenti di resti materiali) e il suo carattere casuale ci impediscono di distinguere e di definire in maniera convincente qualunque tratto specifico di queste religioni. L'espressione *religione paleolitica*, in realtà, può servire soltanto a indicare l'insieme dei fenomeni religiosi che è possibile verificare (o anche soltanto inferire) nel Paleolitico. Ma anche lo stesso termine *religione* deve in questo caso essere inteso in maniera assai ampia: esso dovrebbe comprendere tutto ciò che implica una relazione con una realtà o un piano superiori e ulteriori rispetto a quelli naturali.

La documentazione e la sua interpretazione. La nostra conoscenza del Paleolitico dipende essenzialmente da una interpretazione funzionale di resti materiali, cioè dalla ricostruzione del loro uso e del loro contesto culturale nella vita degli uomini preistorici. Tale interpretazione si fonda, a sua volta, sulla comparazione tra questa documentazione e oggetti, fatti e processi che noi conosciamo direttamente, oppure che ci provengono in forma scritta, grafica od orale da un passato relativamente recente. Dal momento che la situazione delle età preistoriche, e specialmente del Paleolitico, può essere comparata con la situazione delle attuali società cosiddette «primitive», piuttosto che con quella delle società maggiormente «sviluppate», è necessario prestare molta attenzione alle condizioni e alle modalità dei comportamenti che vengono esaminati negli studi etnografici e antropologici rivolti alle popolazioni «primitive». Questi studi, infatti, spesso aiutano, per via di analogia, l'interpretazione dei reperti archeologici, ma altrettanto spesso dimostrano che oggetti del tutto simili possono prestarsi a interpretazioni funzionali diverse o anche opposte.

Queste osservazioni sui limiti dell'interpretazione si applicano in modo particolare alla religione, perché essa è soprattutto un fenomeno spirituale, nel quale la dimensione sacra o soprannaturale svolge un ruolo assai importante. Le manifestazioni della religione, evidentemente, non possono essere rivelate dalla ricerca archeologica, poiché i resti materiali sono sostanzialmente muti. Soltanto indirettamente e in circostanze particolari i reperti archeologici possono trasmettere un significato religioso. Perciò la prima domanda che gli studiosi della religione della preistoria si devono porre è: «Quali oggetti e quali reperti possono essere considerati manifestazioni di volontà, esperienze o attività propriamente religiose?». Sebbene la religione, infatti, sia soprattutto un fenomeno spirituale, essa tuttavia utilizza un'ampia gamma di oggetti materiali: manufatti e luoghi dotati di uno speciale significato liturgico e cerimoniale, immagini, simboli, offerte sacrificali e votive. Molto spesso la religione utilizza per le sue espressioni l'arte; e spesso è possibile ricostruire talune concezioni religiose a partire dalle usanze funerarie.

L'interpretazione di tali fonti attraverso l'analogia con le pratiche religiose attuali si fonda sull'ipotesi che da una parziale somiglianza si possa inferire una corrispondenza più o meno completa. Ma spesso i singoli reperti sono suscettibili di interpretazioni diverse. Spesso non è chiaro, per esempio, a quale categoria religiosa appartenga un particolare reperto; sacrificio e sepoltura, cannibalismo e sacrificio umano, sacrificio animale e culto dell'animale non sono quasi mai chiaramente distinguibili attraverso strumenti archeologici. Non è sufficiente, perciò, isolare alcuni fenomeni religiosi appartenenti alle attuali società primitive e accostarli al materiale archeologico. È necessario, invece, condurre ampi studi comparativi fino a ottenere una gamma sufficientemente articolata di correlazioni e quindi stabilire una significativa corrispondenza di significati. In questo modo, naturalmente, è possibile registrare solamente caratteristiche generali e raramente si giunge a particolarità concrete. E anche così facendo spesso risultano diverse interpretazioni, talora addirittura contraddittorie, per cui si è costretti a scegliere, con qualche arbitrio metodologico, quella che appare la più probabile.

La prima regola da applicare quando si interpretano

reperti preistorici, dunque, è compararli con fenomeni recenti soltanto qualora essi siano sicuramente inseriti in un contesto fondamentalmente simile o almeno corrispondente. Non è corretto, per esempio, isolare uno specifico fenomeno religioso connesso con la produzione agricola (come le statuette femminili riferibili alla tipologia della Grande Madre del Mediterraneo e del Vicino Oriente antichi) e utilizzarlo per spiegare qualche reperto del Paleolitico evidentemente legato a culture di cacciatori e raccoglitori.

Il lungo spazio di tempo che separa il Paleolitico dall'epoca attuale, la grande probabilità che nel significato degli oggetti e dei comportamenti si siano verificati notevoli mutamenti, nonché la moderna disseminazione e varietà dei fenomeni: tutti questi elementi richiedono una attenta valutazione critica nell'uso delle analogie etnografiche e storiche. Particolare cautela deve essere mantenuta nel comparare fenomeni religiosi della preistoria con le attuale religioni primitive. D'altro canto è ben vero che molti casi dimostrano che il lunghissimo intervallo di tempo non necessariamente comporta mutamenti radicali: talora prevale la continuità. Il passare del tempo deve essere valutato in relazione a certe condizioni fondamentali: lo sviluppo progressivo è sempre accompagnato da significative accelerazioni. Il primo mutamento veramente epocale si verificò solamente circa 35.000 anni fa, all'inizio, appunto, del Paleolitico superiore. E questo periodo di 35.000 anni sembra un lasso di tempo brevissimo e insignificante se lo si paragona all'intera storia dell'uomo. Non è verosimile, dunque, a differenza di quanto potrebbe apparire a un primo sguardo, che gli elementi fondamentali siano sopravvissuti da un'epoca così remota fino ai giorni nostri. Risulta infine limitato, se confrontato con la moderna molteplicità e varietà di fenomeni, il numero di possibilità realizzabili in condizioni assai semplici come quelle delle epoche preistoriche.

Un fenomeno spirituale come la religione non si sviluppa in una condizione di completa indipendenza e di isolamento, ma dipende in buona misura da interrelazioni e limitazioni funzionali, comprese quelle di tipo economico ed ecologico. Bisogna dunque considerare con attenzione la durata dell'interazione delle tendenze verso la stabilità oppure verso il mutamento, la molteplicità delle possibilità e – viceversa – i limiti imposti dalle condizioni generali, dalle forme di sviluppo indipendente e di interdipendenza funzionale. Le valutazioni divergenti che derivano dall'applicazione di questi criteri sono il motivo principale dei dibattiti tra gli studiosi riguardo al significato e al valore delle conclusioni che essi ricavano dalla comparazione.

Panoramica e valutazione. La nostra conoscenza della religione paleolitica si basa fondamentalmente su oggetti che per la loro forma o i loro attributi, oppure per le modalità della loro deposizione (per esempio nelle sepolture) o altre particolarità del contesto sembrano aver avuto, in quell'epoca remotissima, un uso religioso o magico; possono servire al medesimo scopo anche prodotti artistici il cui soggetto o la cui collocazione rifletta un qualche significato religioso o magico. La maggior parte del Paleolitico (sia in senso cronologico che in senso geografico) non ci ha fornito alcun oggetto o prodotto artistico del genere. Alcune tracce di tali oggetti cominciano a comparire in Europa e in alcune regioni circostanti solamente verso la fine del Paleolitico. Nelle epoche più remote e fuori dall'Europa questi oggetti sono estremamente rari. Soltanto il periodo immediatamente precedente – il Paleolitico Medio (circa 100.000 anni fa) – consente qualche considerazione relativamente affidabile.

Il Paleolitico Medio. La nostra presentazione comincia con i reperti risalenti al Paleolitico Medio – e non con quelli più antichi – poiché soltanto a partire da questo periodo, specialmente considerando le sepolture, è possibile proporre qualche affermazione sufficientemente sicura. Abbiamo in quest'epoca a che fare con il cosiddetto uomo di Neandertal. Costui, soprattutto a causa del suo aspetto esteriore, fu a lungo giudicato incapace di possedere qualunque idea religiosa, a differenza del successivo *Homo sapiens*. Ma la nostra conoscenza di questo nostro lontano progenitore è ora sostanzialmente cambiata.

Gli scheletri di uomini di Neandertal mostrano spesso ferite profonde: quasi sempre non siamo in grado di stabilire con sicurezza se tali ferite sono il risultato di scontri e battaglie. Alcune delle ferite alla testa mostrano segni di guarigione; altre invece furono evidentemente fatali. L'osso iliaco di un uomo ritrovato in una località sul monte Carmelo (Israele) sembra essere stato intenzionalmente perforato con un oggetto dalla punta a forma di lancia. Molti uomini di Neandertal paiono essere fortunosamente sopravvissuti non soltanto a ferite, ma anche a gravi malattie. Ciò risulta già dallo scheletro dell'uomo di Neandertal eponimo – quello che diede il nome ai Neandertaliani – che, nonostante i suoi numerosi acciacchi, era vissuto circa cinquanta anni, un'età per quell'epoca straordinariamente avanzata. Malattie anche gravi sono documentate in altri reperti, come per esempio in un anziano uomo di Neandertal da Shanidar (Iraq), che probabilmente era cieco dalla nascita e aveva subito l'amputazione dell'avambraccio destro. Egli probabilmente era riuscito a sopravvivere alle sue malattie e alle sue ferite grazie alla protezione e alle cure della comunità di cui faceva parte, pur non essendo per essa di grande valore economico. Non possiamo in alcun modo sapere se quest'uomo per caso

possedesse qualche abilità o conoscenza capaci di renderlo un membro rispettato del gruppo. Questo reperto, in ogni caso, come numerosi altri, dimostra che l'uomo di Neandertal non era affatto un rozzo selvaggio, come invece in genere si immagina, ma viveva, per esempio, in una comunità nella quale non prevaleva la legge della sopraffazione e il semplice principio dell'utilità economica.

Anche le sepolture documentano spesso una simile situazione. I defunti sono in genere collocati, con le gambe leggermente flesse, all'interno di fosse allungate; in alcune sepolture del Vicino Oriente, invece, i defunti sono costretti in posizione fetale, come se fossero inseriti a forza in buche molto strette. Gli scheletri risultano disposti, con una certa regolarità, in direzione est-ovest, in genere con il capo posto a oriente e, nella maggioranza dei casi, il corpo giace sul fianco destro. Non è sempre possibile stabilire con certezza se le ossa di animali e gli strumenti talora ritrovati accanto al cadavere fossero davvero, come alcuni studiosi pensano, delle offerte funerarie.

Risulta comunque degno di nota il piccolo cimitero di La Ferrassie (Francia), dove sono stati ritrovati tre manufatti litici piuttosto raffinati, adatti ad adulti, all'interno della tomba di tre bambini, uno dei quali era un neonato o forse addirittura un feto nato morto (vedi figura 1). Utensili dello stesso tipo sono stati talora ritrovati accanto ad adulti e alcuni siti hanno rivelato delle fosse contenenti ossa di animali, utensili e frammenti rossastri. A La Chapelle-aux-Saints (Francia), per esem-

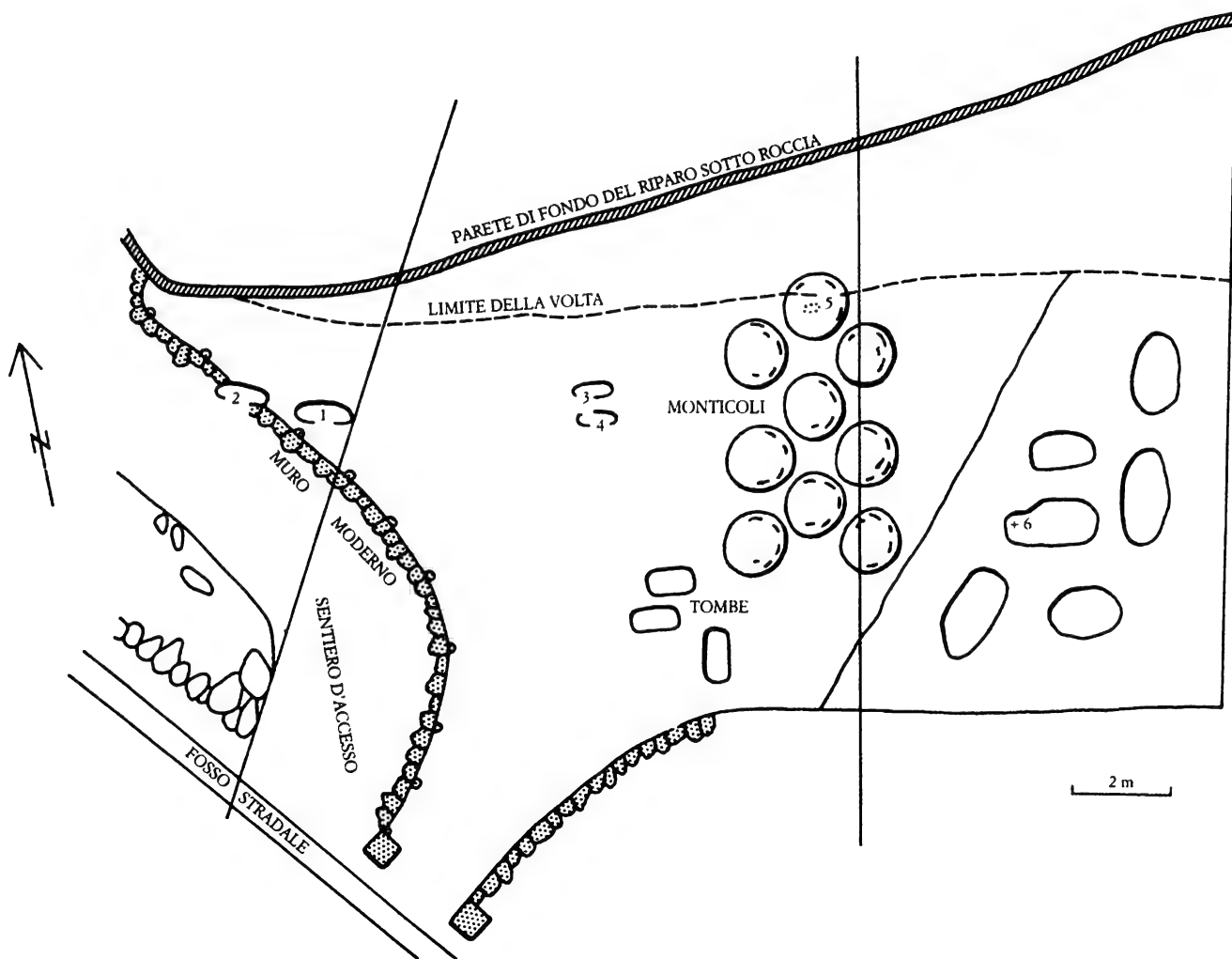



FIGURA 1. *Necropoli paleolitica.* Il giacimento di La Ferrassie (Dordogna, Francia), che contiene le tombe di un uomo (1), una donna (2), due bambini piccoli (3 e 4), un neonato (5) e un bambino con la testa staccata (6); altre fosse contengono utensili litici e ossa di piccoli animali.

pio, la testa di un uomo anziano era coperta da grandi placche ossee, mentre il suo corpo era circondato da schegge di diaspro e quarzo e da qualche frammento di un materiale di colore rosso.

In altri casi i defunti – e specialmente le loro teste, spesso protette da pietre – erano parzialmente circondati da ossa lunghe. La tomba di un fanciullo di circa otto anni a Teshik-Tash, in Uzbekistan, era completamente circondata da un cerchio di corna di animale. Il cadavere di un uomo sepolto nella grotta di Shanidar era circondato da fiori di varie specie, quasi tutte ancora oggi utilizzate nella medicina popolare. (Se anche erano comuni le tombe con offerte di fiori, soltanto una ne è stata ritrovata, grazie alla fortunata combinazione di circostanze casuali e di moderne tecniche di indagine).

Questa documentazione dimostra chiaramente che gli uomini di Neandertal si prendevano cura dei loro defunti. La presenza nelle sepolture di doni funerari indica la credenza in qualche forma di sopravvivenza del defunto dopo la morte: gli oggetti deposti accanto ai cadaveri potevano essere usati in un prossimo futuro e perfino ai bambini venivano forniti oggetti «da adulti», che certamente essi non avrebbero potuto usare durante la loro vita. Non possiamo in alcun modo stabilire quali forme particolari assumessero queste credenze generali. Possiamo soltanto affermare che gli uomini di Neandertal ponevano la morte al centro delle loro preoccupazioni e che venivano, in qualche modo, a patti con essa.

A La Ferrassie un cranio di bambino è stato ritrovato in una fossa funeraria a circa un metro di distanza dallo scheletro di riferimento. Crani isolati, del resto, sono stati ritrovati anche altrove. Al monte Circeo, a 100 chilometri circa da Roma, un cranio di uomo di Neandertal è stato ritrovato sul pavimento di una grotta, con il foro occipitale (evidentemente allargato artificialmente) rivolto verso l'alto; il cranio era circondato da un cerchio di pietre e a breve distanza erano accuratamente sistemati tre mucchi di ossa di uro e di cervo (vedi figura 2). L'allargamento intenzionale del foro occipitale, che si riscontra nella maggior parte dei crani ritrovati isolati (alcuni risalenti a un periodo ancora precedente al Paleolitico Medio), era probabilmente operato per facilitare l'estrazione del cervello. Questa pratica era forse connessa in qualche modo con la consapevolezza della morte e indica evidentemente una qualche speciale relazione fra il defunto e i membri del suo gruppo che gli sopravvivono, anche se non siamo assolutamente in grado di avanzare alcuna ipotesi al riguardo.

Nella necropoli di Regourdou, nei pressi di Montignac (Francia), sono stati ritrovati il cranio e alcune altre ossa di orso bruno collocati al di sotto di un pesante blocco di pietra. Abbastanza numerosi, del resto, sono i ritrovamenti di crani di orsi – specialmente del grande orso delle caverne –, talora insieme alle ossa lunghe, non associati a sepolture umane. In alcune grotte in Svizzera sono stati ritrovati dei contenitori di pietra al cui interno era collocato un cranio di orso con alcune vertebre del collo ancora attaccate, ma questi ritrovamenti sono scarsamente documentati ed estremamente incerti. Non pare scientificamente corretto, comunque, rifiutare completamente il valore di questi reperti, come fanno alcuni studiosi.

Il significato di questi ritrovamenti, per concludere, ancora una volta non è del tutto chiaro. Forse essi testimoniano semplicemente qualche forma di sacrificio di alcune parti della preda considerate particolarmente importanti; oppure i cacciatori di Neandertal, come quelli di epoche successive, seppellivano le ossa degli animali per garantire la sopravvivenza della specie o la rinascita dei singoli esemplari. Questa teoria potrebbe così spiegare perché alcune parti del cranio, la spina dorsale e le ossa lunghe di un bovino furono deposte sotto una grande pietra all'ingresso della già ricordata grotta di La Chapelle.

Il Paleolitico Inferiore. Per quanto riguarda gli uomini del Paleolitico Medio, dunque, esistono indizi sicuri che essi erano significativamente coinvolti con il fenomeno della morte e che talora credevano a qualche forma di sopravvivenza in un altro mondo. Alcuni dei loro comportamenti non paiono avere alcuna motivazione pratica o profana e in questo dimostrano un chiaro collegamento con le credenze e le usanze connesse con i riti funerari.

Gli ominidi del Paleolitico Inferiore (almeno mezzo milione di anni fa) avevano crani dalle proporzioni primitive e cervelli generalmente più piccoli di quelli degli uomini attuali. Queste caratteristiche hanno portato alcuni studiosi a dubitare che tali ominidi fossero capaci di attività intellettuali in qualche modo comparabili a

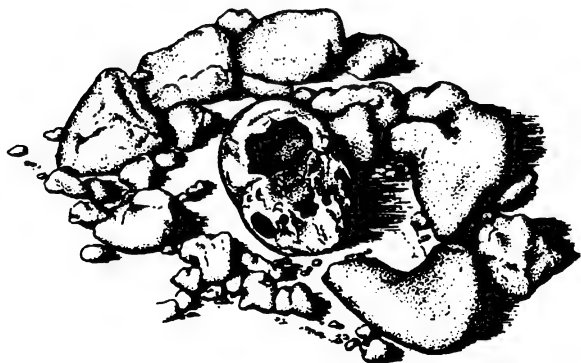



FIGURA 2. *Cranio umano circondato da pietre.* Grotta Guattari (monte Circeo, Lazio).

quelle degli uomini dei periodi successivi. E invece i ritrovamenti dimostrano che lo stile di vita di questi ominidi doveva essere più o meno lo stesso di quello degli uomini di Neandertal. Taluni rifugi del Paleolitico Inferiore, per la verità, appaiono più primitivi di quelli del Paleolitico Medio, ma forse la mancanza di alcuni elementi in insediamenti di epoche più recenti si deve soltanto a condizioni di conservazione sfavorevoli.

L'assenza nel Paleolitico Inferiore di alcuni tipi di ritrovamenti, specialmente l'assenza di sepolture, può però essere spiegata ricorrendo ad argomenti diversi. Le sepolture del Paleolitico Medio, per esempio, sono state ritrovate soltanto in alcune regioni relativamente ristrette e sono tutte collocate all'interno di grotte. I ritrovamenti archeologici del Paleolitico Inferiore, invece, sono molto raramente collocati in grotta, per cui non è sorprendente la mancanza di sepolture risalenti a quel periodo. Non possiamo naturalmente sapere se gli ominidi del Paleolitico Inferiore seppellivano i loro defunti altrove; e se anche lo facevano, forse la documentazione è semplicemente scomparsa. È anche possibile che le preoccupazioni e le concezioni spirituali in genere collegate alle sepolture siano esistite in quei tempi remoti anche senza manifestarsi nella concreta costruzione di tombe.

Crani del Paleolitico Inferiore, come già nel Paleolitico Medio, si trovano spesso isolati, come per esempio nel caso dell'uomo di Giava. Alcuni di essi, come quelli ritrovati nello stesso sito da cui proviene l'uomo di Pechino, hanno il foro occipitale apparentemente allargato artificialmente. Rispetto alle altre parti dello scheletro sono stati ritrovati crani, specialmente calotte craniche, in numero assai maggiore, il che suggerisce l'usanza di seppellire la testa separatamente dal resto del corpo. (Il ritrovamento di crani in livelli stratigrafici privi di alcun ordine e talvolta mescolati a ossa di animali ha portato all'ipotesi che fosse praticato il cannibalismo. Gli atti cannibalici, in questo caso, si sarebbero realizzati altrove e solo successivamente i crani e altre ossa sarebbero stati trasferiti nel luogo in cui infine sono stati scoperti. Ma naturalmente questa situazione si può spiegare anche senza necessariamente accettare l'ipotesi del cannibalismo). L'unica cosa che possiamo affermare con una qualche sicurezza è che verosimilmente i crani ricevevano un trattamento speciale ed erano spesso deposti separatamente dal resto del corpo. Nessuna convincente spiegazione profana del fenomeno è stata finora proposta: dobbiamo dunque concludere che probabilmente esistevano pratiche nelle quali il cranio rivestiva un ruolo speciale, in qualche modo capace di superare l'esistenza terrena del singolo individuo.

Non abbiamo indicazioni simili per il Paleolitico più antico, che ebbe inizio almeno due milioni di anni fa. Tuttavia anche i siti di quest'epoca hanno rivelato utensili manufatti in pietra che sono altrettanto complessi quanto quelli dell'uomo di Pechino, così come ossa di animali spezzate e, in qualche luogo, accuratamente raccolte. Alcuni reperti di questo periodo suggeriscono anche la presenza di capanne o ripari contro il vento. Se questi reperti appartenessero a un'epoca più tarda nessuno metterebbe in dubbio una tale interpretazione. Ma dal momento che gli ominidi del Paleolitico più antico avevano un cervello molto piccolo, alcuni studiosi ritengono che i reperti archeologici di quest'epoca non possano essere interpretati come si farebbe se appartenessero a uomini di epoche successive. (Sebbene sia fattori biologici sia l'evidenza archeologica indichino l'esistenza di comunità composte da piccoli gruppi di famiglie nucleari, molti studiosi negano che queste caratteristiche già «umane» possano risalire al Paleolitico più antico). Se per questi reperti si cercano spiegazioni differenti (ma spesso per nulla convincenti) è per due ragioni: i reperti sono straordinariamente antichi e senza dubbio molto semplici, e gli ominidi di quell'epoca erano fisicamente assai più «primitivi» dell'uomo di Pechino o dell'uomo di Neandertal. Per il momento è opportuno sospendere ogni valutazione sul valore di queste motivazioni, anche se esse saranno importanti per una corretta valutazione generale dei primi ominidi.

Il Paleolitico Superiore. L'uomo del Paleolitico Superiore è ormai quasi perfettamente uguale, per il suo aspetto fisico, all'uomo attuale: perciò lo si è chiamato *Homo sapiens*. I gruppi umani di quest'epoca si procuravano il cibo attraverso la caccia e la raccolta. Soltanto verso la fine del Paleolitico superiore compaiono tracce di specializzazione, di differenziazione e di accumulazione culturale. Sempre più frequenti sono, per esempio, anche nelle tombe, gli ornamenti personali: se questa presenza differenzia gli uomini del Paleolitico Superiore da quelli del Paleolitico Medio, essa non implica necessariamente una distinzione sostanziale tra questi due periodi. Solo di rado pare che singoli defunti abbiano ricevuto un'attenzione particolare, diversa da quella degli altri uomini.

Di particolare interesse è la tomba di un uomo dal fisico possente scavata a Brno (Repubblica Ceca) e risalente all'inizio del Paleolitico Superiore. Per la sepoltura fu utilizzata una grande quantità di materiale rossiccio. Vicino al cranio furono ritrovati oltre seicento conchiglie spezzate di *Dentalium badense* (molluschi fossili a forma tubolare). Di particolare importanza è però il ritrovamento, in questo sito, dell'unica statuetta, maschile, sicuramente risalente al Paleolitico Superiore. La tomba conteneva inoltre due anelli di pietra di un tipo finora quasi sconosciuto: i pochi esempi paiono tutti connessi a sepolture. La tomba di Brno, infine, è l'u-

nica nella quale sono stati ritrovati moltissimi dischi rotondi, ricavati da pietra, da osso e d'avorio. Vi sono, dunque, numerosi oggetti che compaiono assai raramente altrove e alcuni mai ritrovati nelle sepolture (la statuetta antropomorfa, per esempio): viene naturale concludere che l'uomo sepolto a Brno avesse in qualche modo a che fare con oggetti utilizzati in atti di culto o di magia.

La nostra principale fonte di informazione sulla religione del Paleolitico Superiore è però l'arte. I dipinti e i disegni ritrovati sulle pareti e sui soffitti delle caverne sono certamente assai significativi, ma non mostrano grande varietà di motivi. Essi rappresentano quasi esclusivamente animali e soltanto assai raramente (e in questo caso piuttosto grossolanamente) la figura umana. Spesso, inoltre, gli uomini non vengono rappresentati in maniera realistica, ma con attributi animali oppure in strane forme ibride che mescolano elementi umani ed elementi animali (vedi figura 3). Raramente gli animali sono raffigurati come prede, come paiono indicare le armi scagliate contro di loro. Spesso le figure antropomorfe con attributi animali sono state interpretate come danzatori mascherati oppure come stregoni, ma in genere è prudente considerarle genericamente figure composite. Altre immagini (vedi figura 4), che combinano parti del corpo di diversi animali ma non mostrano alcun elemento antropomorfo, non possono evidentemente essere interpretate come uomini mascherati. Qualche stranissima figura, infine, pare riprodurre animali del tutto sconosciuti nella fauna del tempo: talora prevalgono elementi di talune specie, ma in genere non sono quelle che si ritrovano negli strati archeologici correlati alle pitture rupestri.

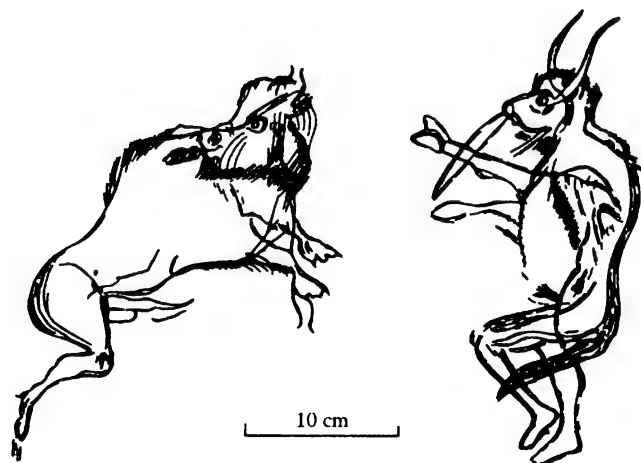



FIGURA 3. *Immagini di esseri ibridi umano-animali.* Queste figure, i cosiddetti danzatori mascherati, compaiono su una parete della grotta di Les Trois Frères (Montesquieu-Avante, Ariège, Francia).

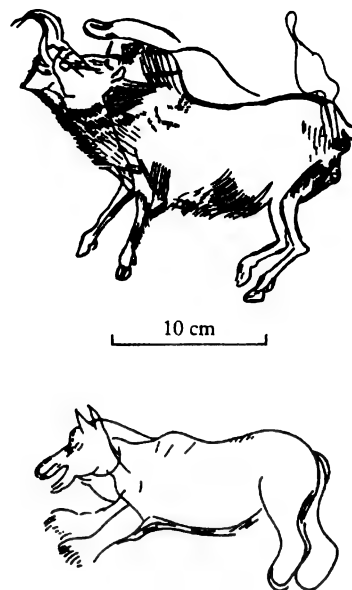



FIGURA 4. *Immagini di esseri ibridi animali.* Provenienti anch'esse dalla grotta di Les Trois Frères, queste immagini paiono rappresentare un cervo con la testa di bisonte (sopra) e un orso con la testa di lupo (sotto).

Si è attribuita grande importanza al fatto che due specie di animali o due gruppi di specie di animali paiono predominare nelle pitture in grotta, ma questo dualismo non è affatto chiaro, come invece talvolta si sostiene. (Non esiste, almeno, una documentazione convincente di un contrasto fra animali maschi e animali femmine). Almeno altrettanto importante è il fatto che quasi sempre le pitture non sono connesse l'una all'altra, al punto che spesso una copre l'altra, rovinandola, e quasi – come è stato detto – «consumandola». Il centro dell'interesse dell'artista è per lo più un animale o, molto più raramente, un essere antropomorfo. Le pitture sono spesso collocate in parti delle grotte lontane dall'ingresso e quasi buie; meno frequentemente in luoghi facilmente accessibili. In alcuni casi l'antico ingresso è stato addirittura bloccato da una sorta di muro di pietra. Sembra, insomma, che la visione di queste pitture fosse riservata a occasioni, a situazioni o a persone particolari. Tutto suggerisce che non si trattasse di «arte per l'arte», di arte pura e gratuita.

Le pitture in grotta colgono evidentemente le caratteristiche essenziali dell'animale, talora in relazione alla caccia, talora in relazione a uomini oppure a figure antropomorfe, specialmente quando queste ultime sono la fusione di forme umane e animali. Gli animali ricoprivano chiaramente un ruolo estremamente importan-

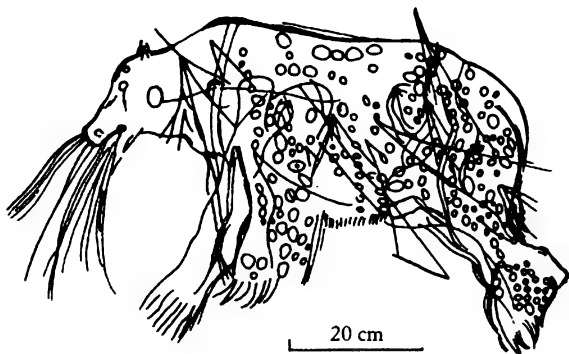



FIGURA 5. *Liturgia cerimoniale dell'orso.* Questa immagine di un orso ferito, che perde sangue dalla bocca e dal naso, proviene anch'essa dalla grotta di Les Trois Frères.

te nel mondo spirituale di questi cacciatori, almeno da quanto si può giudicare dalla loro arte. Probabilmente le opere d'arte rispecchiano in qualche misura il ruolo reale degli animali, anche se esse forse enfatizzano la valutazione speciale di qualche specie in particolare. Le pitture che raffigurano insieme uomini e forme o attributi delle varie specie animali esprimono probabilmente una stretta connessione fra il mondo animale e gli altri ambiti dell'esistenza.

È probabile che, almeno in linea di principio, ciò di cui stiamo trattando sia una manifestazione simile a quella che caratterizza il mondo mentale di numerose altre culture di cacciatori maggiormente sviluppate. Centrali in questa sorta di «animalismo» sono le relazioni assai profonde tra uomini e animali e la grande importanza attribuita al regno animale anche al di fuori e al di sopra del regno della natura. Questo orientamento di tipo «animalista» si esprime e si sviluppa secondo modalità che spesso si differenziano notevolmente nei dettagli. Possiamo così incontrare la nozione dell'animale come spirito tutelare e *alter ego* dell'uomo, oppure l'idea che la forma umana e quella animale siano facilmente e frequentemente intercambiabili, oppure ancora l'idea di un Essere sovrumano a cui si attribuisce forma animale o almeno la capacità di mutare o combinare le forme e che viene considerato come una sorta di Signore degli animali, dei cacciatori e dei terreni di caccia, così come degli spiriti della caccia e della foresta. Gli Esseri sovrumani zoomorfi svolgono spesso la funzione di progenitori del gruppo e di eroi culturali e talora appaiono come mediatori e come ipostasi o personificazioni di un Essere supremo. Ampiamente diffuso, dunque, e ben caratterizzato appare questo «animalismo», che peraltro, per la sua stessa natura, deve essere considerato una modalità religiosa inferiore e marginale, che spesso si intreccia con altri motivi e atteggiamenti, tra cui quelli di tipo magico.

Dal momento che i dipinti e gli oggetti possono essere posti indifferentemente al servizio sia della religione che della magia, è difficile e spesso impossibile distinguere fra questi due ambiti di riferimento. Non vi è alcuna ragione, tuttavia, per considerare le pitture rupestri esclusivamente come strumenti di operazioni di tipo magico. (Questa idea si sviluppò agli albori dello studio dell'arte del Paleolitico: tutti i dipinti furono considerati testimonianza del totemismo; e il totemismo, a sua volta, era normalmente interpretato a quell'epoca come una manifestazione della mentalità magica). In definitiva non possiamo conoscere quale fosse il vero uso, tra i molti possibili, della pittura del Paleolitico.

Alcune delle molte raffigurazioni di orso compaiono in un contesto inusuale e mostrano caratteristiche di tipo magico o forse religioso. Esse erano forse elementi della liturgia dell'orso (vedi figura 5), in cui l'animale ucciso (o da uccidere) è al centro di certe azioni rituali nelle quali l'orso è trattato come un ospite al quale è dovuto rispetto come a un antenato o a un progenitore mitico. Il culmine della cerimonia consiste spesso nella consumazione del cervello dell'orso, mentre il cranio e le ossa lunghe (oppure l'intero scheletro) vengono seppelliti. Forse in questo modo devono essere interpretati i ritrovamenti di ossa e di crani di orso in molti siti paleolitici. Numerose popolazioni di cacciatori a noi contemporanee seppelliscono parte della preda per assicurare la resurrezione dell'animale e la conservazione della specie. Ma il significato più autentico di questi comportamenti rituali è probabilmente quello di restituire misticamente gli orsi uccisi al loro patrono, il Signore degli animali.

Talora sono state ritrovate ossa anche di altri animali collocate in una maniera che indica una deposizione intenzionale, che non si può spiegare in termini profani. In alcuni siti, per esempio, sono state trovate teste di renna, con il collo e la parte anteriore del tronco, comprese le zampe anteriori. Una cerimonia in qualche modo simile – nella quale è utilizzato un bovide – è forse incisa su un frammento d'osso (vedi figura 6). Nella già

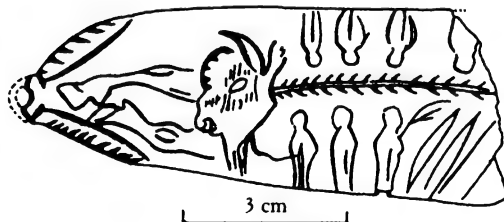



FIGURA 6. *Offerta.* Questo frammento d'osso sagomato, probabilmente un'offerta dal riparo sotto roccia di Raymonden (presso Chancelade, Dordogna, Francia), porta incise figure di uomini e un bisonte.

ricordata grotta di La Chapelle è stata messa in luce una deposizione contenente queste parti dello scheletro, ma, ancora una volta, non c'è modo di stabilire con certezza se si trattava di un vero e proprio sacrificio.

Molto discusso è il significato di un particolare dipinto nella grotta di Lascaux (Francia), che pare rappresentare un uomo simile a un uccello. Probabilmente si tratta della raffigurazione di un uomo itifallico in *trance*: la sua testa d'uccello e l'uccello collocato in cima al palo o «standard» (vedi figura 7) rappresentano forse uno sciamano e il suo spirito aiutante. In questo modo vengono in genere interpretate le figure antropomorfe a testa d'uccello. E le molte statuette di uccelli ritrovate in Europa orientale e in Siberia, che erano a quanto pare inchiodate o appese, ricordano le varie parti della veste dello sciamano. Molte altre immagini rappresentano forse figure di sciamani, come, per esempio, il cosiddetto stregone di Les Trois Frères (vedi figura 8): ma anche in questo caso, come quasi sempre, sono possibili altre interpretazioni.

Egualmente incerta è l'interpretazione di alcune piccole incisioni dell'inizio del Paleolitico Superiore come triangoli pubici o rappresentazioni della vulva. Le cosiddette Veneri (vedi figura 9) compaiono solamente in epoca successiva. Esse si caratterizzano per il corpo e soprattutto per il seno assai prosperoso, forse indizio in alcuni casi di gravidanza; nessuna enfasi particolare, invece, è posta sulle caratteristiche sessuali primarie. Quasi tutte queste figure non possiedono piedi e le loro braccia, sempre molto sottili, portano spesso braccialetti decorativi. In genere è assai curata la rappresentazione della capigliatura o di un qualche copricapo, mentre il volto è sempre sostanzialmente trascurato. Le parti del corpo connesse con la gravidanza, con il parto e con l'allattamento sono evidentemente sottolineate. È pertanto ragionevole concludere che queste figurine fossero associate con l'idea della fertilità, anche se questo non è necessariamente il loro unico significato possibile. Dal momento che le statuette risultano sempre connesse a insediamenti umani esse erano forse protettrici delle abitazioni. Ancora oggi presso alcune popolazioni dell'emisfero settentrionale è diffusa l'idea di un Essere supremo femminile che è insieme madre o Signora degli animali, divinità del mondo infero (la meta del viaggio dello sciamano), aiutante nella caccia e procacciatrice della preda, Signora della terra e delle forze della natura. Ma ancora una volta non possiamo spingerci fino a delineare dettagli e tratti specifici. Nelle figure e nei graffiti più tardi solo indirettamente possiamo stabilire con sicurezza che si trattasse di donne. Spesso, infatti, in queste figure i caratteri sessuali non sono più così nettamente sottolineati, mentre assumono in genere importanza le natiche. Resta aperta la questione se anche in questo caso si tratti di Veneri del Paleolitico. Ma forse il femminino può essere espresso anche in maniera meno esplicita ed estrema.

Molti altri interrogativi sulla religione paleolitica rimangono tuttora privi di risposta. Le nostre conoscenze sugli eventi di un passato così remoto sono estremamente limitate. Dobbiamo in ogni caso abbandonare l'illusione di poter raggiungere un'unica spiegazione generale capace di interpretare tutti i dati. Sembra comunque chiaro che gli animali (e le figure con attributi animali), da una parte, e il principio femminile, dall'altra, avevano particolare importanza nel mondo spirituale e mentale del Paleolitico: tale conclusione, del resto, ben si adatta al carattere peculiare di una società di cacciatori e raccoglitori specializzati.

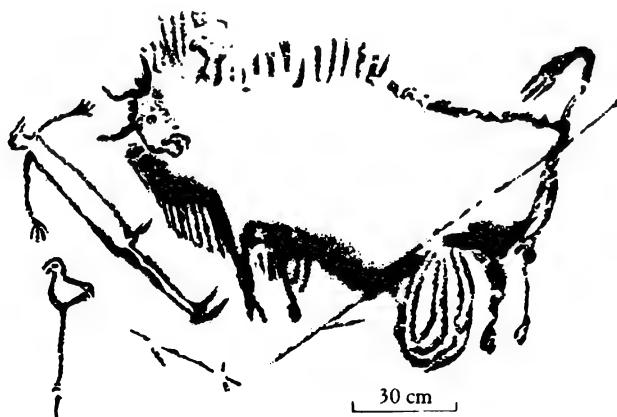



FIGURA 7. *Scena rituale*. Pittura rupestre che presumibilmente rappresenta una scena rituale, scoperta nella grotta di Lascaux (Dordogna, Francia). Arte dei Cacciatori arcaici, circa 17.500 anni fa.

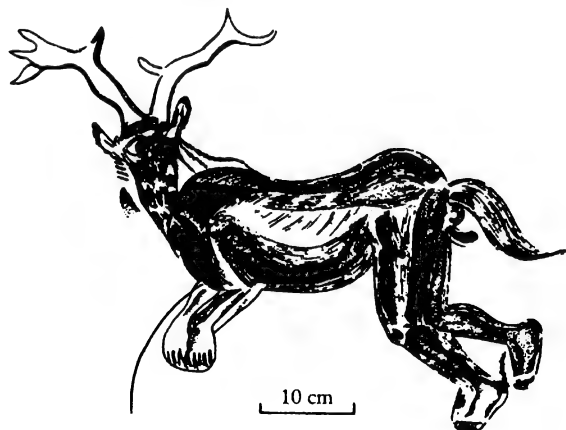



FIGURA 8. *Il mago della caccia*. Fra gli esseri ibridi raffigurati nella grotta di Les Trois Frères vi è il cosiddetto stregone, qui riprodotto secondo il rilievo realizzato da Henri Breuil (alcuni particolari sono discutibili).

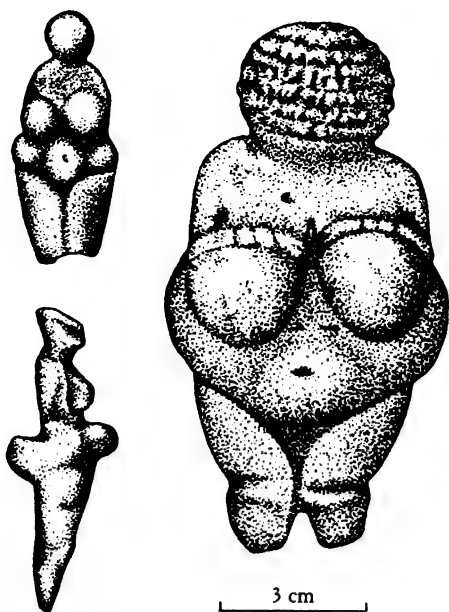



FIGURA 9. *Immagini delle cosiddette Veneri del Paleolitico.* A destra la Venere di Willendorf, statuetta di pietra calcarea proveniente da Willendorf (Wachau, Austria); a sinistra due statuette di steatite scoperte nella grotta Grimaldi (Ventimiglia, Liguria).

Le teorie sulla religione paleolitica. I ritrovamenti del Paleolitico Superiore, che pure sono significativamente più ricchi e più trasparenti rispetto ai ritrovamenti dei periodi precedenti, documentano evidentemente soltanto una piccola parte dei fenomeni religiosi dell'epoca. Non sappiamo, per esempio, se questi reperti ci portano al cuore di questa religione oppure se essi rappresentano semplicemente manifestazioni marginali e secondarie di essa. Le nostre informazioni e le nostre conclusioni sul Paleolitico Medio sono assai più scarse; esse, tuttavia, sono particolarmente importanti perché a questo livello cronologico si abbandona l'epoca di uomini «moderni» dal punto di vista fisico e tuttavia già si incontrano alcuni indizi che alludono all'esistenza di un mondo ulteriore rispetto a quello terreno e a particolari usanze legate a tali concezioni. Risalendo ancora più indietro nel tempo il quadro religioso si fa sempre più oscuro. Molto meno favorevoli, da un lato, sono le condizioni necessarie per la conservazione e la scoperta di reperti e tracce di attività religiose; nessuna soluzione di continuità dei reperti materiali, d'altra parte, è paragonabile alla frattura che si riscontra fra Paleolitico Medio e Paleolitico Superiore in Europa. Risulterebbe dunque del tutto arbitraria qualunque affermazione di una netta divisione tra le fasi successive e un'epoca iniziale nella quale le idee e le attività religiose fossero del tutto assenti. Su questo punto semplicemente brancoliamo nel buio.

Ci si può chiedere se i primi uomini possedessero davvero una religione, e si potrebbe perfino affermare che un uomo che, a prescindere dal suo aspetto, non possieda una qualche forma di religione non può essere considerato veramente umano. (Ma forse l'umanità va giudicata sulla base di altri indizi, come ad esempio lo sviluppo del linguaggio). La questione diventa comunque assai più pragmatica se non consideriamo la religione l'unico criterio per determinare l'umanità e cerchiamo manifestazioni materiali di altro genere, che indichino per esempio l'esistenza di un pensiero psichico o mentale, capace di indicare in qualche misura ciò che è specificamente umano e che ci autorizzi perciò a parlare di uomini nel vero significato del termine. In ogni caso, l'esistenza o meno di una religione presso i nostri più remoti progenitori è una affermazione di tipo eminentemente antropologico e perciò dietro a questa affermazione, come dietro qualsiasi affermazione antropologica, vi sono postulati antropologici fondamentali.

La risposta di molti studiosi a proposito della religione paleolitica dipende in buona parte, per esempio. dall'opinione che essi hanno dei primi uomini. Alcuni giudicano i più antichi manufatti umani evidenti prove di scarsa intelligenza e di mentalità primitiva: conseguenza naturale, del resto, della limitata grandezza del cervello degli ominidi di quel tempo. Altri studiosi, invece, sottolineano come questi stessi manufatti indichino una qualche forma di relazione con la natura, una caratteristica tipicamente umana e rivelatrice nei primi ominidi di un atteggiamento già perfettamente umano nei confronti della realtà. Questo secondo gruppo di studiosi è dunque convinto che anche i primi ominidi siano da considerare in linea di principio perfettamente umani, anche se non ancora del tutto evoluti sotto ogni aspetto e perciò soggetti a successivi sviluppi. I reperti archeologici più antichi, in ogni caso, paiono adattarsi senza difficoltà al quadro di un gruppo di cacciatori e raccoglitori del tipo *Homo sapiens*. (La principale argomentazione contraria, talora esplicitamente espressa. talora soltanto implicita, è che i primi ominidi erano fisicamente ben diversi dall'uomo moderno, soprattutto per quanto riguarda il loro cervello, che era assai più piccolo e diversamente proporzionato rispetto a quello dell'*Homo sapiens*. Nessuno, comunque, è naturalmente in grado di stabilire quale grandezza e quale forma debba avere il cervello umano per poter sviluppare idee religiose).

Sulla base di queste posizioni contrapposte spesso si discutono e si interpretano altri argomenti e altri interrogativi. Alcuni studiosi, per esempio, riconducibili, in ultima analisi, alla tradizione evoluzionista del XIX se-

colo, negano l'esistenza tra i primi uomini di legami familiari permanenti, la forma fondamentale della società umana. Posizioni ancora più differenziate e contrapposte si fronteggiano a proposito dell'esistenza tra i nostri più remoti progenitori di credenze in fenomeni di tipo psichico e di manifestazioni di natura religiosa.

In questo tipo di discussione è molto facile dimenticare che spesso, trattando di altri aspetti dell'antichità, noi postuliamo moltissimi elementi che non sono per nulla direttamente documentati dai reperti. (Alcuni studiosi, per esempio, ritengono che almeno mezzo milione di anni fa alcuni uomini abbiano attraversato il Mediterraneo in regioni non collegate da ponti di terra: essi dunque dovevano possedere qualche tipo di imbarcazione, anche se non ne è stata ritrovata alcuna traccia). Bisogna evitare, in particolare, di prendere la povertà tecnologica degli utensili di pietra come misura di qualunque altra cosa: nel sito di Huaca Prieta (Perù), per esempio, manufatti in pietra estremamente primitivi coesistono, in epoca posteriore al 3000 a.C., con piante coltivate e con prodotti tessili. Applicando rigidamente questo criterio, la presenza di utensili di pietra molto semplici in culture «più sviluppate», di periodi più tardi, condurrebbe inevitabilmente a giudizi erronei.

Se dunque sono possibili due contrapposti giudizi fondamentali sulla natura dei primi uomini (ed entrambi i giudizi non possono essere decisamente né dimostrati né confutati) vi sono anche, di conseguenza, due atteggiamenti fondamentali che si possono adottare sulla questione della religione della preistoria. Una opinione è quella che ritiene che i primi uomini non possedessero all'inizio una vera e propria religione e che soltanto in un'epoca piuttosto avanzata essi abbiano gradualmente raggiunto, partendo da concezioni «inferiori» del soprannaturale, il livello della religione «autentica». Altri, invece, ritengono che il possesso di una qualche forma di religione sia un tratto universale dell'umanità. Secondo questa posizione, se i primi ominidi mostravano già tratti perfettamente umani in campi da noi verificabili attraverso i ritrovamenti archeologici, probabilmente essi praticavano anche qualche forma di religione. Nessuna teoria sulla natura e sullo sviluppo della religione dei primi uomini può direttamente fondarsi su reperti di questo genere: tutte sono ipotesi sviluppate sulla base di fenomeni cronologicamente successivi. La questione in ogni caso è se la documentazione archeologica del Paleolitico possa fornire – e di fatto fornisca – materiali sufficienti a fondare teorie su questo argomento.

In queste discussioni hanno avuto un ruolo particolare le discussioni sulla natura e sulla reciproca relazione di religione e magia. Poiché un tempo si pensava che il Paleolitico Superiore fosse dominato dalle credenze di tipo magico, si riteneva di conseguenza – e ancora si ritiene in molti ambienti – di avere un chiaro punto di partenza al quale fare riferimento. Nella misura in cui la magia è una forma embrionale o un'anticipazione di ciò che può essere autenticamente chiamato religione, lo sviluppo di autentiche forme religiose avrebbe avuto inizio soltanto in un'epoca successiva.

Una posizione completamente diversa è quella che ritiene che la credenza in un dio personale, creatore e conservatore del mondo e del suo ordine, sia la forma iniziale e più originale di religione: la magia, in questo caso, sarebbe piuttosto una forma secondaria e un prodotto della decadenza. Se questa concezione riconosce l'importante presenza di credenze magiche nel Paleolitico Superiore, essa tuttavia ammette che in un'epoca così antica si sia sviluppata una autentica forma di religione. Risulta comunque estremamente improbabile che la magia occupasse un ruolo così grande da poter essere considerato uno stadio nello sviluppo della religione, alternativamente una forma iniziale di religione oppure una forma di sua degenerazione. Comunque la religione e la magia (in senso stretto) siano concepite e definite nel dettaglio, entrambe dovrebbero essere considerate come tipi diversi di atteggiamenti nei confronti del soprannaturale. Per quanto questi due atteggiamenti siano opposti, essi non sono sempre chiaramente distinguibili, dal momento che in genere l'uno acquisisce maggiore importanza quando l'altro regredisce. Quando le circostanze lo permettono, la magia e la religione utilizzano gli stessi «manufatti», per cui spesso è impossibile distinguerle sulla base della documentazione archeologica.

Se si ammette che i primi uomini possedevano già una religione, rimane da stabilire quale fosse la sua forma: qualcuna della sue forme, in particolare, sarebbe forse per loro esclusa? Si pensa in genere che esista una stretta correlazione fra alcune particolari manifestazioni religiose e le condizioni generali in cui vivono le varie popolazioni: il modello sul quale si fonda la società svolge un ruolo nel determinare le sue concezioni del soprannaturale. Presso i cacciatori e raccoglitori che vivono in piccoli gruppi sostanzialmente egualitari, per esempio, difficilmente si realizza una vera e propria gerarchia di divinità simile a quella che si ritrova nelle culture organizzate gerarchicamente.

Queste differenze, comunque, sono in effetti soltanto differenze di espressione. Chi scrive, in ogni caso, non esclude la possibilità di attribuire all'uomo primitivo qualsiasi categoria religiosa fondamentale nel momento in cui si cerchi di definirlo come *homo religiosus*. Talora a questo proposito si invoca il criterio della semplicità dei nostri più remoti progenitori: ma non è forse vero che il concreto e il personale sono più con-

geniali a una mentalità semplice che non le astrazioni di qualunque tipo? E allora le società semplici di cacciatori e raccoglitori, che stanno tentando di costruirsi una fondamentale comprensione delle cose e dei misteriosi processi per i quali non trovano alcuna spiegazione ma dai quali tuttavia dipendono, non tenderanno forse più facilmente a pensare a esseri soprannaturali (divinità) e personali anziché a potenze e forze astratte?

BIBLIOGRAFIA

Per una informazione generale sulla preistoria e sulla sua religione, cfr. K.J. Narr, *Urgeschichte der Kultur*, Stuttgart 1961; e K.J. Narr (cur.), *Handbuch der Urgeschichte*, I, *Ältere und mittlere Steinzeit. Jäger- und Sammlerkulturen*, Bern 1966.

Sostenevano l'assenza di religione tra i primi uomini J. Lubbock, *Pre-Historic Times, as Illustrated by Ancient Remains, and the Manners and Customs of Modern Savages*, London 1865; G. de Mortillet, *Le Préhistorique. Antiquité de l'homme*, 2ª ed. Paris 1885. Per le diverse posizioni sul pensiero religioso dei primi uomini cfr. Th.L. Mainage, *Les Religions de la préhistoire. L'âge paléolithique*, Paris 1921; J. Maringer, *De Godsdienst der Praehistorie*, Roermond-Maaseik 1952 (trad. it. *Le religioni dell'età della pietra in Europa. Religione preistorica*, Torino 1960); e K.J. Narr, *Approaches to the Religion of Early Paleolithic Man*, in «History of Religions», 4 (1964), pp. 1-22. Il testo di Mainage è ancora fondamentale; l'analisi di Maringer segue le concezioni della scuola di Vienna; il saggio di Narr fornisce valutazioni di tipo generale.

Per il significato e il contenuto dell'arte paleolitica si veda:

A. Leroi-Gourhan, *Art et religion au paléolithique superieur*, 2ª ed. Paris 1963.

A. Leroi-Gourhan, *Préhistoire de l'art occidental*, Paris 1965 (una interpretazione fondata sul dualismo sessuale).

K.J. Narr, *Bärenzeremoniell und Schamanismus in der Älteren Steinzeit Europas*, in «Saeculum», 10 (1959), pp. 233-72.

K.J. Narr, *Weibliche Symbol-Plastik der älteren Steinzeit*, in «Antaios», 2 (1960), pp. 132-57.

K.J. Narr, *Sentido del arte Paleolitico*, in «Orbis Catholicus. Revista Iberoamericana Internacional», 4 (1961), pp. 197-210.

K.J. Narr, *Felsbild und Weltbild. Zu Magie und Schamanismus im jungpaläolithischen Jägertum*, in H.P. Duerr (cur.), *Sehnsucht nach dem Ursprung*, Frankfurt 1983, pp. 118-36.

S. Reinach, *L'art et la magie. À propos des peintures et des gravures de l'âge du renne*, in «L'Anthropologie», 14 (1903), pp. 257-66 (una interpretazione di tipo totemico che conduce a un fondamentale significato magico).

P.J. Ucko e A. Rosenfeld, *Palaeolithic Cave Art*, New York 1967 (trad. it. *Arte paleolitica*, Milano 1967) (ampia rassegna critica, che però trascura le relazioni profonde tra uomo e animale).

[Aggiornamenti bibliografici: W. Burkert, *The Problem of Ritual Killing*, in R.G. Hamerton-Kelly (cur.), *Violent Origins*, Stanford/Cal. 1987, pp. 149-76; D.B. Dickson, *The Dawn of Belief. Religion in the Upper Paleolithic of Southwestern Europe*, Tucson 1990; A. Leroi-Gourhan, *Les Religions de la préhistoire. Paléolithique*, Paris 1986 (trad. it. *Le religioni della preistoria. Paleolitico*, Milano 1993); Lauren E. Talalay e R. Handler, *The Present in the Past. Archaeological Objectivity and Interpretation of Stone Age Figurines*, in «American Journal of Archaeology», 90 (1986), p. 185; D. Young, *Origins of the Sacred. The Ecstasies of Love and War*, New York 1991].

KARL J. NARR

PĒRKONS. Nelle lingue baltiche il nome proprio *Pērkons* (lettone) o *Perkūnas* (lituano) corrisponde esattamente al nome comune che significa «tuono». Non c'è accordo tra i linguisti sul significato originale della parola. Nel passato si determinava l'essenza del dio che porta questo nome esclusivamente attraverso l'etimologia. Si sono così sviluppate tre diverse scuole di pensiero. ciascuna delle quali collega il nome a una diversa radice indoeuropea.

La prima scuola, collegando il nome alla radice **perg*, considerò Pērkons un dio del cielo, colui che controlla la pioggia e la tempesta, tipologicamente associato al vedico Parjanya («nube portatrice di pioggia»). La seconda scuola, collegando il nome del dio alla radice **pergu(o-)*, accostava invece *Pērkons* a *perkuus-s*, o *ozols*, che significa «quercia». Pērkons veniva quindi considerato il dio degli alberi, in particolare della quercia, che era il suo simbolo di potere. La terza scuola, infine, associava *Pērkons* all'ittita *peruaš*, da *pirua-* (*perua*), che significa «dirupo» o «montagna». Queste tre diverse ipotesi, basate unicamente sull'etimologia, non chiariscono, tuttavia, la reale natura del dio. Da esse emerge forse una sola – anche se importante – conclusione sicura: il nome *Pērkons* deriva dal protoindoeuropeo.

Una indagine sul culto di Pērkons offre spunti preziosi. Peter von Dusburg, studiando la storia dell'antica Prussia nella *Cronaca* del 1326, osservò che Pērkons era oggetto di devozione. Che i Lettoni lo riconoscessero come il loro dio è dimostrato, altresì, da un'allusione presente nei decreti emanati dal Sinodo ecclesiastico del 1428: «*a tonitruo, quod deum suum appellant*» («dal tuono, che essi chiamano il loro dio»). Queste antiche fonti, comunque, non forniscono informazioni dettagliate circa la natura del culto. Contengono semplicemente alcune norme che condannano la venerazione pagana dei fenomeni naturali, per la quale già in precedenza Innocenzo III aveva criticato i Lettoni nella sua bolla papale del 1199. Al XVII secolo risale una descrizione di uno specifico rito legato al culto di Pērkons. del pastore Dionysius Fabricius nelle sue *Livonicae Historiae Compendiosa Series* (1611-1620) [in *Scriptores Rerum Livonicarum*, 1853]:

> Durante i periodi di grande siccità, quando manca la pioggia, si raccolgono sulle colline boscose. Macellano una vitella, una capra nera e un gallo nero. Celebrando i loro riti sacrificali, si riuniscono in gran numero e danno luogo a un banchetto comunitario. Bevono insieme e invocano Pērkons, il dio del tuono. Dopo essersi dissetati con il primo boccale di birra, marciano estasiati intorno al falò tre volte. Poi versano la birra nel fuoco e pregano Pērkons (Percuum) di mandare la pioggia.
> (Mannhardt, 1936, p. 458).

Da questa descrizione risulta con tutta chiarezza che il banchetto veniva apertamente praticato ancora molto tempo dopo che questa gente si era formalmente convertita al Cristianesimo. Soltanto la localizzazione delle cerimonie nelle foreste più folte può essere forse collegata con il timore di rappresaglie da parte della Chiesa tedesca, che deteneva il potere, contro le tradizioni non cristiane.

Questo documento del XVII secolo può essere completato da un'altra descrizione, scritta duecentocinquanta anni più tardi da un testimone che prese parte alle celebrazioni in occasione della trebbiatura autunnale:

> All'inizio della trebbiatura si uccideva un gallo davanti alla bocca di un forno e con il suo sangue si dipingeva una croce sul forno. La carne veniva cucinata e mangiata. Alla fine della trebbiatura un altro gallo veniva ucciso nello stesso luogo. Un recipiente contenente carne, pane e un distillato alcolico veniva posto nel forno ... La sera del sabato i parenti e gli amici venivano invitati a un banchetto comunitario, che finiva tra canti e danze.

Questa descrizione mostra significative differenze con il resoconto del XVII secolo: essa contiene alcuni elementi evidentemente sincretistici, come la croce, il pane e il distillato alcolico. Nonostante ciò il significato e il contesto originario del banchetto rimane lo stesso, anche se Pērkons non viene esplicitamente menzionato.

Numerosi canti popolari dello stesso periodo menzionano il dio: «Cosa daremo a Pērkons per l'ultimo fulmine dell'estate? Una grande quantità [*laste*] di segale, una grande quantità [*laste*] d'orzo e una grande quantità [*birkava*] di balli». Questo testo, come il precedente, allude chiaramente a un banchetto sacrificale, al termine della mietitura, celebrato come ringraziamento a Pērkons. Il suo culto sembra dunque sopravvivere attraverso i secoli.

Nel culto di Pērkons avevano un ruolo importante anche i sacrifici cruenti. Ma vengono soprattutto menzionati il pane e la bevanda sacra dei Balti, la birra, che veniva versata nel fuoco. Dal punto di vista tipologico questa cerimonia rituale risulta un banchetto sacrificale condiviso da dei e uomini. Esso è associato, da un lato, a una supplica, che chiede assistenza nei periodi duri; dall'altro lato esso è un atto di ringraziamento per l'abbondanza del raccolto. Durante il ringraziamento il contadino prova una autentica gioia estatica, perché si trova nella giusta relazione con il suo dio e perché il dio, a sua volta, a lui provvede. Il canto e il ballo che erano associati al banchetto e che duravano ben oltre la notte, addirittura fino al mattino, sono anch'essi evidenti dimostrazioni di questa gioia. La sensazione di gioia estatica può culminare nella diretta partecipazione del dio ai festeggiamenti, come viene detto nel seguente canto popolare: «Dievs [il dio baltico del paradiso] sta danzando con Pērkons; io sto danzando con mio fratello; Pērkons ha l'intero mondo in suo possesso; io ho nove fratelli».

La funzione di Pērkons è dunque piuttosto chiara: si tratta di un dio della fertilità. Perciò deve essere abbandonata come superflua qualunque ipotesi fondata sull'etimologia. Egualmente privi di fondamento sono i tentativi di individuare l'essenza e il carattere di questo dio riferendosi a divinità analoghe di altre religioni. In questo modo, per esempio, Pērkons è stato erroneamente considerato un dio guerriero (associato in particolare a *Juppiter Fulminans*, uno degli attributi del dio del cielo dei Romani) oppure un custode della giustizia. Conclusioni di questo tipo non trovano alcuna conferma nelle fonti baltiche. E se anche alcuni aspetti di questo genere appaiono legati alla sua funzione, ciò si deve piuttosto a una tarda modifica delle antiche tradizioni religiose, oppure all'influsso del Cristianesimo, che può, per esempio, aver condotto a una visione di Pērkons come uccisore dei demoni e guardiano della moralità.

BIBLIOGRAFIA

J. Balys, *Perkūnas lietuvių liaudes tikejimuose*, Kaunas 1937 (raccolta completa del materiale folclorico, con una importante introduzione critica).

H. Biezais, *Die himmlische Götterfamilie der alten Letten*, Uppsala 1972 (studio critico aggiornato e completo dal punto di vista storico e fenomenologico, con ampia bibliografia; si veda in particolare la parte III, *Der Donner*, alle pagine 92-179).

Maria Leach (cur.), *Funk and Wagnalls Standard Dictionary of Folklore, Mythology, and Legend*, I-II, New York 1949-1950.

I. Vyacheslav e V. Toporov, *Issledovanija v oblasti slavjanskich drevnostej*, Moskva 1974.

W. Mannhardt, *Letto-preussische Götterlehre*, Rīga 1936 (la miglior trattazione sulla religione dei Balti).

P. Skardžius, *Dievas ir Perkūnas*, in «Aidai», 7 (1963), pp. 311-18 (analisi linguistica comparativa).

P Šmits, *Latviešu mitoloģija*, Rīga 1926.

E. Zicāns, *Der altlettische Gott Pērkons*, in R. Abramowski (cur.), *In Piam memoriam Alexander von Bulmerincq*, Rīga 1938, pp. 189-217 (analisi comparativa del materiale popolare lettone).

[Aggiornamenti bibliografici: Prudence Jones e N. Pennick, *A history of Pagan Europe*, London-New York 1995; R. Akmentiņš et al. (curr.), *Mitoloģijas enciklopēdija*, I-II, Rīga 1993-1994].

HARALDS BIEZAIS

PERUN era il dio del tuono del pantheon slavo. Un fruttifero, un purificatore e un custode del diritto e dell'ordine, avversario dello slavo «dio nero» (Chernobog, Veles). Le sue manifestazioni erano percepite attraverso i sensi: era visto nel fulmine, era udito nel frantumarsi rumoroso delle pietre o nel muggito fragoroso del toro o del caprone, ed era sentito nell'affilato tocco di una lama d'ascia.

Il culto di Perun fra gli slavi del Baltico è attestato dallo storico bizantino Procopio nel VI secolo d.C. Nella russa *Cronaca degli anni passati*, redatta intorno al 1111, Perun era invocato per nome nei trattati del 945 e del 971 in essa riportati, e il suo nome è il primo della lista delle divinità redatta da Vladimir I nel 980, anch'essa presente nella *Cronaca*, nel cosiddetto *Canone di Vladimir*. Col nome di Prone, Perun era venerato nei boschi di querce dagli Slavi occidentali, e veniva così chiamato nella *Chronica Slavorum* di Helmoldus Bosoviensis del XII secolo. Saxo Grammaticus menziona il figlio di Perun, che egli chiama Porenutius, nella sua *Gesta Danorum* databile all'inizio del XIII secolo.

La radice *per-/perk-*, che significa «colpire, frantumare», è comune nelle lingue indoeuropee. Parenti stretti del nome slavo *Perun* sono il lituano *Perkūnas*, il prussiano *Perkonis*, il lettone *Pērkons*, l'antico islandese *Fjǫrgynn*, e il greco *Zeus keraunos* (dalla tabuizzata **peraunos*). Nomi comuni che derivavano dalla stessa radice indoeuropea – sanscrito *parjanyah* («nuvola, tuono»), ittita *peruna* («vetta»), gotico *fairguni* («foresta di querce»), celtico *hercynia* (da *silva*, «foresta di querce»), e latino *quercus* (da **perkus*, «pino» o, prima, «quercia») – suggeriscono una stretta correlazione, fin dalla preistoria, tra le divinità del tuono indoeuropee e le nuvole (cioè la pioggia), le querce, i querceti e le vette. La venerazione dello slavo **pergynja* (russo, *peregynia*; polacco, *przeginia*), che significa «querceto», è attestata dalle fonti letterarie russe. I nomi propri slavi, occidentali e meridionali, e i nomi di luoghi con la radice *per-* sono per la maggior parte associati a «quercia», «querceto» e «collina»: *Perun gora* (serbo), *Perunowa gora* (polacco), e *Porun* il nome di una collina dell'Istria. La parola usata per tradurre «thursday» (giorno di Thórr) nel dialetto polabo è *perïndan*, che significa letteralmente «lampo».

In epoca cristiana, il culto di Perun venne gradualmente trasferito alla figura del vecchio, dalla bianca barba, sant'Elia (russo, Il'ia), che solcava il cielo sopra un fiammeggiante carro (come il lituano dio del tuono, dalla barba color del rame, Perkūnas, si crede ancora faccia). Nella convinzione popolare, le qualità di fruttificatore, datore di vita e purificatore, proprie di Perun, sono ancora rappresentate dai suoi attributi tradizionali: ascia, toro, caprone, colomba, e cuculo. Il sacrificio di un toro e il banchetto popolare nel giorno di San Il'ia, il 20 luglio, in onore di Perun o Il'ia, perduravano ancora nella Russia settentrionale nel 1907, quando vennero mescolati con inni e benedizioni cristiani. La carne era preparata interamente da uomini e poi portata dentro la chiesa e divisa tra gli abitanti del villaggio (vedi Otto Schrader, *Die Indogermanen*, 1907).

BIBLIOGRAFIA

V.P. Darkevich, *Topor kak simvol Peruna v drevnerusskom iazychestve*, in «Sovetskaia arkheologiia», 4 (1961), pp. 91-102.

I. Duridanov, *Urslav. Perun und seine Spuren in der Toponymie*, in «Studia Slavica Academiae Scientiarum Hungaricae», 12 (1966), pp. 99-102.

Marija Gimbutas, *Perkūnas/Perun. The Thunder God of the Balts and the Slavs*, in «Journal of Indo-European Studies», 1 (1973), pp. 466-78.

J. Ivanov, *Kul't Peruna u iuzhnykh slavian*, in «Izvestiia», 4 (1903), pp. 140-74.

S. Rożniecki, *Perun und Thor. Ein Beitrag zur Quellenkritik der russischen Mythologie*, in «Archiv für slavische Philologie», 23 (1901), pp. 462-520.

[Aggiornamenti bibliografici: M. Yoffe e J. Krafczik, *Perun. The God of Thunder*, New York 2003].

MARIJA GIMBUTAS

PREISTORIA, RELIGIONI DELLA. [Questa voce è composta da tre articoli sulle espressioni religiose delle popolazioni preistoriche:

Panoramica generale;
L'Antica Europa;
Le steppe eurasiatiche e l'Asia centrale.

Il primo articolo analizza il concetto di Preistoria e la sua applicabilità allo studio delle religioni. Gli articoli che lo accompagnano si concentrano su due regioni nelle quali lo studio delle culture preistoriche è stato particolarmente fruttuoso].

Panoramica generale

Il termine *Preistoria* si riferisce al lunghissimo arco di tempo che va dalla comparsa dei primi ominidi, gli an-

tenati dell'umanità, fino all'inizio del periodo storico. Dal momento che per segnare il passaggio dalla Preistoria alla Storia si utilizza l'invenzione della scrittura, la data di questo passaggio varia grandemente da regione a regione. Lo studio delle religioni della Preistoria, pertanto, può rivolgersi a credenze e pratiche religiose che risalgono a un'epoca che va da circa 60.000 anni fa fino quasi ai giorni nostri. Il termine Preistoria, tuttavia, viene in genere definito in riferimento alla sua applicazione nelle regioni europee e perciò si riferisce al periodo che va dall'epoca del Paleolitico, che si realizzò durante il Pleistocene, fino al Neolitico e all'Età del bronzo e del ferro.

Il termine stesso esprime apertamente alcuni preconcetti tipici di una cultura fondata sulla scrittura. L'alfabetizzazione di una popolazione implica evidentemente la sua accessibilità da parte di una cultura a sua volta fondata sulla scrittura, ma tutto ciò non rappresenta affatto, come invece spesso si crede, un criterio adeguato per determinare la profondità e la complessità intellettuale e culturale di quella popolazione. Suddividere le culture umane in base solamente all'invenzione della scrittura suggerisce implicitamente che l'alfabetizzazione produca in modo più o meno automatico uno stadio specifico dello sviluppo mentale oppure costituisca un punto di svolta radicale all'interno dello sviluppo della cultura umana concepito sulla base di uno schema di tipo evolutizionistico. Non è possibile dimostrare, tuttavia, né l'ipotesi della frattura radicale, né quella dello sviluppo evolutivo inevitabile.

Bisogna comunque sottolineare che la Preistoria è un fenomeno esclusivamente umano. Nelle sue *Philosophical Investigations* Wittgenstein affermava: «Se un leone potesse parlare, noi non saremmo in grado di capirlo». Neppure la lingua, in altri termini, ci consentirebbe di capire un «mondo» e una prospettiva di tipo così radicalmente diverso dal nostro. Invece l'umanità preistorica, a differenza del leone di Wittgenstein, viene in genere considerata perfettamente comprensibile: si postula una unità psichica fra l'umanità preistorica e quella storica e si ritiene che la documentazione sia sufficiente a comprendere il «mondo» della Preistoria. Il problema è l'accessibilità, non la differenza.

Invece l'accesso alla cultura preistorica rimane assai problematico. E il problema diventa ancora più acuto quando si cerca di comprendere un fenomeno complesso come la religione. In genere noi interpretiamo la religione principalmente in termini di «linguaggio», per cui le sue caratteristiche principali sono i suoi significati e le sue valutazioni interpretative. I muti resti archeologici delle religioni della Preistoria – manufatti di uso rituale o cerimoniale, insediamenti, dipinti, segni simbolici, tracce di sacrifici – forniscono un accesso limitato alla «lingua» religiosa delle culture preistoriche. Conoscere le modalità della deposizione dei cadaveri durante il Neolitico, per esempio, non ci rivela nulla delle motivazioni religiose o ideologiche di questi comportamenti. Per questo motivo, pur di fronte alle prove certe di una qualche pratica religiosa preistorica, l'interpretazione della natura delle religioni della Preistoria rimane in gran parte speculativa e dipende in larghissima misura da discutibili analogie con le culture «primitive» di epoca contemporanea.

La nostra conoscenza delle religioni della Preistoria, dunque, è il prodotto della ricostruzione di una «lingua» a partire dai suoi assolutamente silenziosi elementi materiali che sono giunti fino a noi. Alcune delle forme materiali più antiche che documentano qualche forma di pratica di culto sono i luoghi di sepoltura, che risalgono al Paleolitico Medio. [Vedi *RITI FUNERARI*, vol. 2]. A partire dal Paleolitico Superiore è possibile osservare una costante crescita della ricchezza e della varietà degli apparati funerari, che raggiungono proporzioni addirittura eccessive durante l'Età del ferro. Sono altresì comuni le pratiche della seconda sepoltura, della cremazione dei corpi e della disposizione rituale dei teschi. Tombe di tipo megalitico risalgono al Neolitico, ma, nonostante le ipotesi interpretative che collegano queste massicce costruzioni di pietra, per esempio, al culto degli antenati, il loro autentico e univoco significato religioso rimane ancora non sufficientemente dimostrato.

La presenza di una certa quantità di ossa di animali in prossimità dei luoghi di inumazione documenta l'esistenza nel Paleolitico Medio di offerte ai defunti di tipo sacrificale. Alcune tradizioni sacrificali associate alla caccia (come per esempio la cerimonia dell'orso) paiono risalire al Paleolitico Superiore. I sacrifici umani, invece, non sono documentati prima del Neolitico, per cui pare che questa pratica sia in qualche modo legata al passaggio da una cultura di caccia e raccolta a una cultura agricola e, in definitiva, alla coltivazione delle piante e all'allevamento degli animali. [Vedi *SACRIFICIO*, vol. 2].

La documentazione che ci consente la migliore conoscenza delle religioni della Preistoria è quella costituita dall'arte preistorica: dipinti, disegni, incisioni e sculture. I soggetti principali di questi antichissimi esempi di arte grafica sono gli animali; gli uomini compaiono assai di rado e sono spesso raffigurati con attributi animali. Pare evidente l'importanza che avevano gli animali nella vita materiale e mentale di questi antichi cacciatori e raccoglitori. (Questo ruolo intimo ed esclusivo si manifesta anche nelle tradizioni sacrificali). Si è spesso parlato di qualche forma di «animalismo», ma il significato religioso di queste figure animali è ancora assai difficile da interpretare. [Vedi *ANIMALI*, vol. 4].

Nell'arte della Preistoria paiono documentate anche alcune pratiche sciamaniche, in particolare nelle figure di uccelli e di animali i cui corpi sono attraversati da proiettili (frecce, giavellotti, lance). Anche le figure femminili sono comuni nella scultura della Preistoria. Queste piccole statuette vengono in genere connesse con la fertilità, ma in realtà sono egualmente plausibili anche altre interpretazioni: dimore degli spiriti, rappresentazione degli antenati, divinità della casa, spiriti dominatori degli animali, figure che rappresentano territori particolari oppure regioni fisiche o spirituali, oggetti di speciali riti di caccia oppure semplici forze della natura. [Vedi anche *SIGNORE DEGLI ANIMALI*, vol. 1].

Probabilmente non si arriverà mai a interpretare in maniera adeguata il «linguaggio» delle religioni della Preistoria. La documentazione materiale è troppo scarsa e la natura dei fenomeni religiosi è troppo complessa. In questi frammenti muti risiede, tuttavia, un significato che è in sé importante per lo studio della religione. La forza espressiva e la profondità dei significati che sono collegate a questi resti archeologici apparentemente del tutto silenti ci aiutano a riconoscere i limiti del linguaggio scritto inteso come unico veicolo del significato religioso. Le connessioni che si possono rintracciare, per quanto tenui, fra le testimonianze della vita religiosa presso i popoli della Preistoria e le convinzioni e le pratiche dei loro discendenti toccano le premesse che da sempre hanno ispirato gli uomini, fin dalle origini, a esprimere nell'arte e nel rito la propria identità più profonda.

[Vedi anche *PALEOLITICA, RELIGIONE*; *MEGALITICA, RELIGIONE*; e *NEOLITICA, RELIGIONE*].

BIBLIOGRAFIA

H. Breuil e R. Lantier, *Les Hommes de la pierre ancienne. Paléolithique et mésolithique*, Paris 1951, 1959.

E.O. James, *The Beginnings of Religion. An Introductory and Scientific Study*, New York 1948, rist. Westport/Conn. 1973.

A.E. Jensen, *Mythos und Kult bei Naturvölkern. Religionswissenschaftliche Betrachtungen*, Wiesbaden 1951, 1960.

Gertrude Rachel Levy, *The Gate of Horn. A Study of the Religious Conceptions of the Old Stone Age, and Their Influence upon the European Thought*, London 1948, rist. New York 1963.

J. Maringer, *De Godsdienst der Praehistorie*, Roermond-Maaseik 1952 (trad. it. *Le religioni dell'età della pietra in Europa. Religione preistorica*, Torino 1960).

P.J. Ucko, *Anthropomorphic Figurines of Predynastic Egypt and Neolithic Crete with Comparative Material from the Prehistoric Near East and Mainland Greece*, London 1968.

MARY EDWARDSEN e JAMES WALLER

L'Antica Europa

L'espressione *Antica Europa* viene qui utilizzata per descrivere l'Europa durante il Neolitico e l'Età del rame, prima dell'arrivo di popolazioni parlanti lingue indoeuropee dalle steppe eurasiatiche (circa 4500-2500 a.C.). Gli Indoeuropei imposero la loro struttura sociale patriarcale, un'economia pastorale e un pantheon di divinità dominato da figure maschili agli antichi abitatori dell'Europa, disgregando completamente le millenarie tradizioni locali di tipo ginecocentrico. Tali tradizioni, tuttavia, sopravvissero come un potente sostrato, capace di influenzare profondamente la vita religiosa delle culture europee durante l'Età del bronzo. L'Europa occidentale non fu toccata dagli Indoeuropei ancora per un millennio. Creta, Thera e altre isole dell'Egeo e del Mediterraneo conservarono alcune modalità di vita dell'Antica Europa fino circa al 1500 a.C.

L'agricoltura si diffuse gradualmente nell'Europa sudorientale tra il 7000 e il 6500 a.C. Una cultura neolitica pienamente sviluppata era fiorente nelle regioni dell'Egeo e dell'Adriatico già nel 6500 a.C. Il bacino del Danubio e l'Europa centrale passarono a un'economia fondata sulla produzione agricola del cibo tra il 6000 e il 5500 a.C. Lo sviluppo delle culture agricole nell'Europa occidentale e settentrionale si realizzò circa due millenni più tardi.

La religione dell'Antica Europa sopravvisse per tre millenni, dal 6500 al 3500 a.C. (Neolitico: 6500-5500: Età del rame: 5500-3500), nell'Europa sudorientale e nel bacino danubiano. Nell'Europa settentrionale il Neolitico si protrasse fino a circa il 2000 a.C. (Tutte queste datazioni sono calibrate al Carbonio-14).

Le credenze e le pratiche religiose dell'Antica Europa sono state ricostruite principalmente grazie all'analisi dei reperti archeologici. La documentazione esaminata comprende templi, modelli di templi, altari, affreschi, incisioni e pitture rupestri, grotte e tombe, statuette, maschere e utensili di culto. Di grande utilità sono anche i tanti simboli e segni che sono incisi o dipinti su molti di questi reperti.

Gli oggetti di culto, in particolare le statuette, possono fornire alcuni indizi sui tipi di riti e sulle divinità venerate nell'Antica Europa. I reperti più ricchi sono quelli provenienti dall'Europa sudorientale e danubiana, in un'area che si estende a nord fino ai Carpazi. Questa ampia regione comprende le attuali Grecia, Italia, Bosnia ed Erzegovina, Croazia, Macedonia, Montenegro, Serbia, Slovenia, Bulgaria, Romania, Ucraina occidentale, Ungheria, Repubblica Ceca e Slovacchia, così come le isole dell'Egeo e del Mediterraneo. Un'altra regione che ci ha fornito importanti reperti delle antichissime attività rituali è l'Europa occidentale (attuali

Spagna, Portogallo, Francia e isole britanniche). In questo caso i monumenti meglio conservati sono alcune pareti delle tombe megalitiche, sulle quali sono incisi simboli e immagini di divinità, e inoltre alcune stele e statuette associate alle sepolture.

Assai numerose erano le culture che costituivano l'Antica Europa e grandemente diversificati gli stili dei loro manufatti, tuttavia il pantheon divino era sostanzialmente il medesimo lungo l'intero continente. Tutte le credenze religiose dell'Antica Europa nacquero, nel Paleolitico ginecocentrico e nel mondo agricolo arcaico, per opera delle donne (partorienti, madri, raccoglitrici di radici e piantatrici di semi), e trattavano principalmente del ciclo femminile, delle fasi lunari e dei mutamenti stagionali. Il cielo luminoso e le stelle, che saranno invece centrali in tutte le mitologie indoeuropee, sono quasi del tutto assenti nel simbolismo dell'Antica Europa.

Le immagini dell'Antica Europa sono immagini della vitalità e della ricchezza della terra. I processi di trasformazione della natura si manifestano simbolicamente in semi germoglianti, uova, bruchi e farfalle e nelle «colonne della vita» (simboli di vita nascente e spontanea) come alberi, sorgenti e serpenti, che sembrano emergere dal grembo della terra. Le immagini sacre rappresentano sia il miracolo della nascita – umana, animale e vegetale – sia il timore e il mistero che circondano la ciclica distruzione e rigenerazione della vita.

La maggior parte delle immagini sacre antico-europee simboleggiano la natura in perenne cambiamento della vita sulla terra: il costante e ritmico gioco tra creazione e distruzione, tra nascita e morte. Per esempio, le tre fasi della luna – nuova, crescente e vecchia – si ripetono in triadi divine: fanciulla, ninfa e vecchia; divinità donatrici di vita, donatrici di morte e di trasformazione; divinità crescenti, morenti e autorinnovantesi. Analogamente, le divinità donatrici di vita sono anche portatrici di morte. Anche gli spiriti della vegetazione maschili esprimono la natura transitoria della vita: nascono, giungono a maturità e muoiono, come le piante.

Le dee e gli dei. La documentazione relativa alla religione preistorica dell'Antica Europa mette in luce alcuni elementi divini assolutamente stereotipati, che ritornano continuamente nell'arte scultorea, in ogni tempo e in ogni luogo. Tra questi elementi ricorrenti segnaliamo, accanto alle divinità antropomorfe, innumerevoli teofanie divine in forma di uccelli, animali, insetti, anfibi, pietre e colline.

Le dee. Le principali divinità femminili sono figure composite, che raccolgono in sé numerosi tratti diversi risalenti tutti a un'epoca precedente all'introduzione dell'agricoltura.

La Dea uccello acquatico si presenta con un becco o un naso appuntito, un lungo collo, una bellissima testa con acconciatura a corona, con i seni (talora con le ali o con protuberanze simili ad ali) e le natiche femminili sporgenti, come un'anatra, un'oca oppure un cigno. Ella si manifesta appunto in forma di uccello acquatico, più frequentemente di anatra (vedi figura 1). Questa divinità è spesso associata alla bruma degli oceani, dei fiumi, dei laghi, degli stagni e dei cieli. Perciò sono suoi simboli principali il meandro, il corso d'acqua, il segno angolare o uncinato (*chevron*), che probabilmente, reduplicato o triplicato nel motivo decorativo, deriva originariamente dalla forma del triangolo pubico. Questi motivi simbolici si ritrovano spesso su oggetti che le sono associati e soprattutto come decorazione delle sue raffigurazioni. Questa Dea è associata al numero tre (triplice fonte, che rappresenta la totalità) e all'ariete, l'animale a lei sacro. Tutti questi simboli indicano la sua funzione di datrice di vita, di ricchezza e di nutrimento. La Dea, che ha una remota origine paleolitica, diventa anche, a partire dal Neolitico, tessitrice e filatrice del destino umano: ella donava agli uomini le ricchezze ed era venerata in santuari domestici e in templi.

Un'altra rappresentazione della Dea che dona la vita è quella in forma di recipiente per l'acqua (una grande *pithos*), decorato con segni a M, reticoli, elementi fitoformi, meandri e spirali intrecciate in sequenza (vedi figura 2). Ella si esprime, inoltre, in alcune statuette segnate con triangoli pubici e riquadri retinati, che probabilmente simboleggiano l'acqua che vivifica.

La Dea serpente ha mani e piedi serpentiformi, una

FIGURA 1. *La Dea uccello acquatico.* Divinità con maschera a forma d'anatra, in terracotta. La gonna e la corona presentano meandri e V smaltati in bianco. Cultura di Vinča, Vinča (nei pressi di Belgrado), Serbia; 4500-4000 a.C.

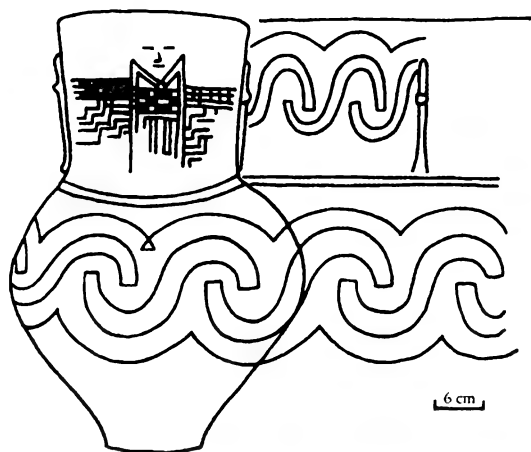



FIGURA 2. *La Dea vivificatrice come contenitore d'acqua.* Il suo volto compare sopra un segno a forma di M. Le larghe bande di spirali ricorrenti, le linee parallele e i motivi a scacchiera sono tutti simboli acquatici. Antica cultura di Vinča, 5200-5000 a.C.

bocca allungata e indossa una corona. I segni a spirale e le spire del serpente sono i suoi emblemi; ella è la concretizzazione dell'energia vitale. In quanto simbolo della fertilità e del benessere della famiglia viene venerata in santuari domestici. Molto probabilmente la sua corona va intesa come un simbolo di saggezza, come ancora accade nel folclore europeo. Le corna di un serpente come la ceraste, che hanno forma a mezzaluna, connettono questa divinità ai cicli lunari. In numerosi santuari megalitici dell'Europa occidentale il serpente avvoltolato nelle sue spire compare come simbolo di rigenerazione. Questo simbolismo rinvia a una fonte di energia paragonabile al sole: entrambi sono metafore del potere rigenerante degli occhi della Dea.

La Dea che partorisce viene in genere raffigurata nella posizione naturale del parto. Ella è ben documentata nell'arte paleolitica in Francia (Tursac, circa 21000 a.C.) e nell'Antica Europa (in ogni tempo, a partire dal VII millennio). La vulva, raffigurata isolatamente (a partire dal periodo aurignaziano, circa 30000 a.C., lungo tutto il Paleolitico Superiore e nell'Antica Europa), fungeva probabilmente da *pars pro toto* rinviando a questa medesima divinità. Questa Dea si manifestava spesso nelle femmine del cervo, dell'alce oppure dell'orso, testimoniando forse un'antichissima credenza nella madre primordiale in forma di essere zoomorfo partoriente.

La Dea nutrice, cioè la madre che tiene un bimbo tra le sue braccia o lo porta in grembo viene raffigurata in statuette che appaiono un po' ingobbite oppure, in esempi più articolati, in forma di madonna dalla maschera d'orso che porta una sorta di sacca per il suo bimbo, oppure ancora in forma di uccello, di serpente o di madre con la maschera d'orso che regge un bimbo tra le braccia. Le più antiche immagini di questa divinità risalgono all'inizio del Neolitico; esse sono presenti lungo tutta l'Età del rame e fino all'epoca storica.

La Dea avvoltoio o civetta, gemella malefica della dea che partorisce, compare con funzioni di morte in forma di avvoltoio, di civetta o di altri uccelli predatori o che si nutrono di carogne, ma presenta insieme qualità di rigenerazione. [Vedi anche *UCCELLI*, vol. 4]. Sulle sue raffigurazioni compaiono spesso la vulva, il cordone ombelicale oppure il labirinto. Segni a forma di uncino e asce – simboli di energia e di stimolo alla vita – si incontrano spesso su stele in pietra dell'Europa occidentale e su lastre di tombe a corridoio che raffigurano la Dea civetta. In uno dei santuari di Çatal Hüyük, nell'Anatolia centrale (VII millennio a.C.), dai capezzoli dei seni della Dea spuntano becchi di grifoni. I segni della Dea civetta, che compare spesso scolpita a bassorilievo in Bretagna, su lastre di tombe megalitiche a galleria, suggeriscono il suo controllo sulla rigenerazione.

La civetta bianca compare in alcune incisioni sulle pareti di grotte del Paleolitico Superiore (periodo magdaleniano) in Francia, probabilmente già come insegna della morte. Ampia è la documentazione della Dea civetta durante tutto il Neolitico, l'Età del rame e la prima Età del bronzo. Durante l'ultimo periodo le urne assunsero comunemente la forma di civetta. Sono state ritrovate sepolture di uccelli da preda offerti in sacrificio a questa dea che risalgono al Paleolitico (Ksar Akil, Libano, Paleolitico Medio; Malta, circa 15.000 a.C.), al primo Neolitico (Zawi Chemi Shanidar, Iraq settentrionale, oltre 10.000 anni fa), al Neolitico e all'Età del bronzo (Isbister, Scozia). Pare che per millenni si sia attribuita grandissima importanza simbolica all'ampiezza dell'apertura alare di alcuni uccelli (vedi figura 3).

La Signora Bianca, o la Morte viene raffigurata con le braccia conserte e strette al petto e con le gambe serrate o rastremate. È spesso mascherata e talora porta un *polos* sul capo. Ma l'attenzione viene sempre concentrata sul suo triangolo pubico, che ha dimensioni chiaramente esasperate. La sua immagine sintetica è rappresentata da un osso. Le rappresentazioni sono appunto intagliate nell'osso oppure costruite in materiali di colore chiaro come il marmo, l'alabastro e altre pietre di colore biancastro. Questa Dea risale al Paleolitico Superiore, è documentata in tutta l'Antica Europa e si manifesta nell'Età del bronzo dell'Egeo nell'arte statuaria delle Cicladi. Le immagini della Signora Bianca provengono per la maggior parte da tombe e sono state ritrovate in pezzi isolati, oppure a gruppi di tre, sei o nove esemplari (vedi figura 4).

La Dea della rinascita e della rigenerazione si manifesta in moltissime forme diverse, tra le quali le più importanti sono quelle di pesce, rospo, rana, riccio, triangolo, clessidra, ape e farfalla. Tutte queste forme sono docu-

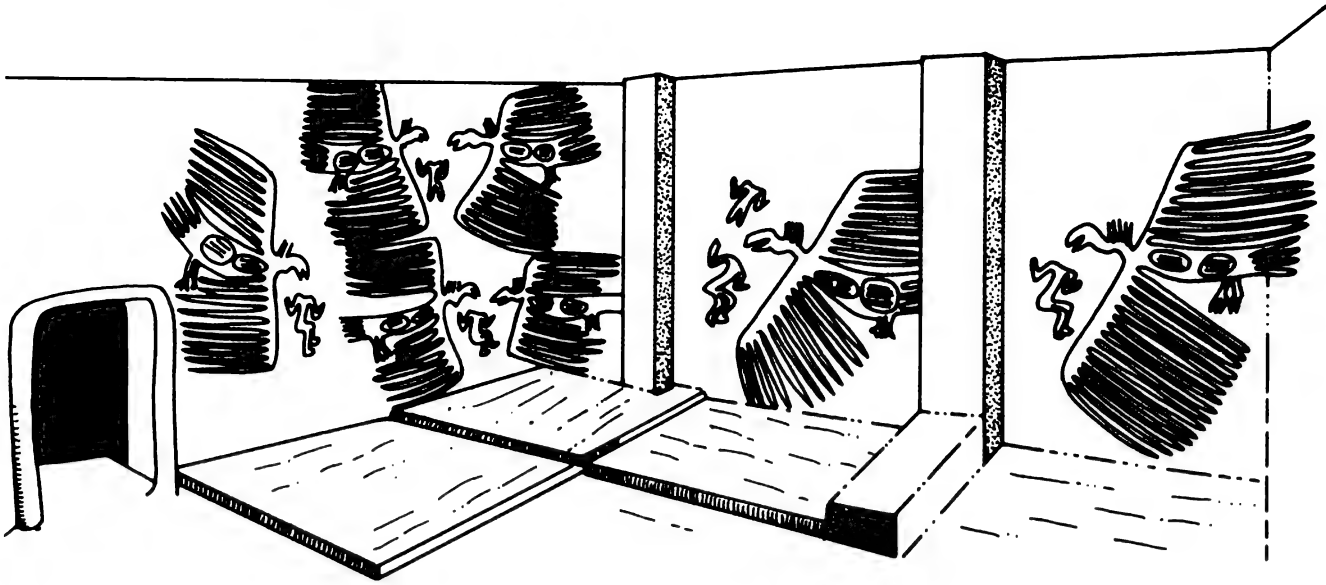



FIGURA 3. *La Dea avvoltoio.* Ella scende in picchiata, con le enormi ali a forma di scopa, su uomini senza testa. Pittura parietale proveniente da Çatal Hüyük (santuario, Livello VII, 8), Anatolia centrale; inizio del VII millennio a.C.

mentate nelle rappresentazioni artistiche come anfibi, animali, insetti e vari esseri ibridi: donna-pesce, donna-rana, donna-riccio, clessidra con zampe di uccello o artigli, ape o farfalla con testa umana (vedi figura 5).

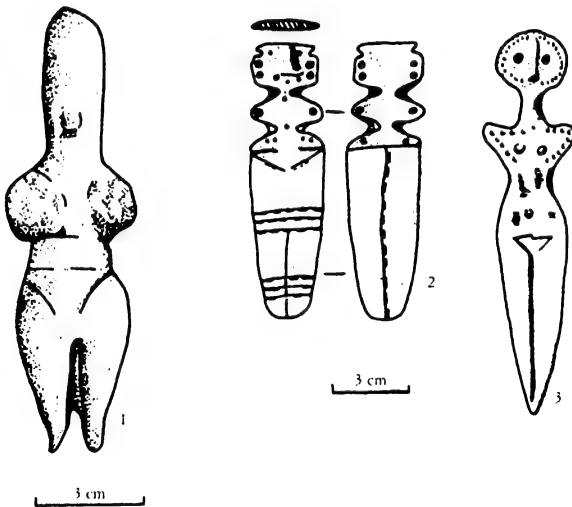



FIGURA 4. *Il Nudo Rigido, o la Signora Bianca (Morte).* Queste statuette provengono da tombe del Neolitico e dell'Età del rame. 1) Statuetta di marmo bianca con un testa a forma di fallo proveniente da una cultura egea del Neolitico, Cicladi; circa 6000 a.C. 2) Fronte e retro di una statua in osso con maschera e gambe unite; cultura di Karanovo, Ruse, Bulgaria settentrionale; circa 4500 a.C. 3) Statuetta di argilla proveniente dalla sepoltura di una giovane ragazza; tarda cultura di Cucuteni, cimitero di Vykhvatintsi, Moldavia; circa 3500 a.C.

Il rapporto speciale, quasi l'identità, che collega il pesce, la rana e il rospo con l'utero della Dea della rinascita si collega al suo importante ruolo nel simbolismo dell'Antica Europa. L'importanza del riccio si spiega probabilmente con una certa somiglianza con le protuberanze della superficie di un utero animale: perciò, probabilmente, i ricci ricompaiono continuamente, lungo tutta la tarda preistoria e ancora in periodo storico, come simboli contemporaneamente di vita e di morte. Quando invece la Dea si manifesta nella forma di un'ape, di una farfalla o di una falena si ritiene che simboleggi la vita rigenerata. Spesso queste figure sembrano emergere da un bucranio, che a sua volta, fin dal Neolitico, è simbolo dell'utero femminile (vedi figura 6). L'accostamento tra il bucranio e l'utero si spiega con la straordinaria somiglianza che avvicina la forma dell'organo femminile (con le tube di Falloppio) alla testa (con le corna) di un toro (Cameron, 1981, pp. 4s.).

La Dea gravida (la Madre Terra) è in genere raffigurata, in modo molto naturalistico, come una donna nuda con le mani appoggiate sul suo ventre ingrossato, che costituisce sempre la parte del suo corpo maggiormente enfatizzata. Viene talora raffigurata anche come un tumulo sporgente oppure come un forno. All'inizio della diffusione dell'agricoltura il suo ventre gravido era probabilmente associato alla fertilità dei campi. Nelle raffigurazioni era accompagnata da losanghe, triangoli, serpenti, linee raddoppiate o quadruplicate (vedi figura 7). Il suo animale sacro era la scrofa. Ella è la Madre dei defunti: il suo utero (oppure l'intero suo

corpo) costituisce la tomba (così per gli ipogei di Malta e di Sardegna, per le tombe a corridoio dell'Europa orientale e per le tombe a cortile dell'Irlanda) oppure il tempio (Malta).

Sebbene sia documentata fin dal Paleolitico Superiore, fu probabilmente soltanto nel Neolitico che ella divenne la Madre Terra, colei che dona il pane, raffigurata in trono e coronata. Si tratta indubbiamente della figura maggiormente documentata nelle fasi più antiche del Neolitico. Le statuette che la rappresentano sono state ritrovate quasi sempre sui piani di cottura dei forni (come ad Achilleion, in Tessaglia, circa 6000 a.C.; Gimbutas, 1973), mai sugli altari collocati all'interno dei santuari domestici, che paiono riservati esclusivamente alla Dea uccello e alla Dea serpente.

Coppie di statuette di diverse dimensioni, risalenti a tutti periodi dell'Antica Europa, rappresentano insieme l'aspetto maggiore e quello minore della Dea, talvolta come coppia madre-figlia (come nella coppia formata da Demetra e Persefone). Anche i principali templi di Malta sono formati da due edifici, uno più ampio e l'altro leggermente più piccolo, entrambi di forma evidentemente antropomorfa, a suggerire ancora una volta la natura doppia o ciclica della Dea, insieme estiva e invernale, giovane e vecchia.

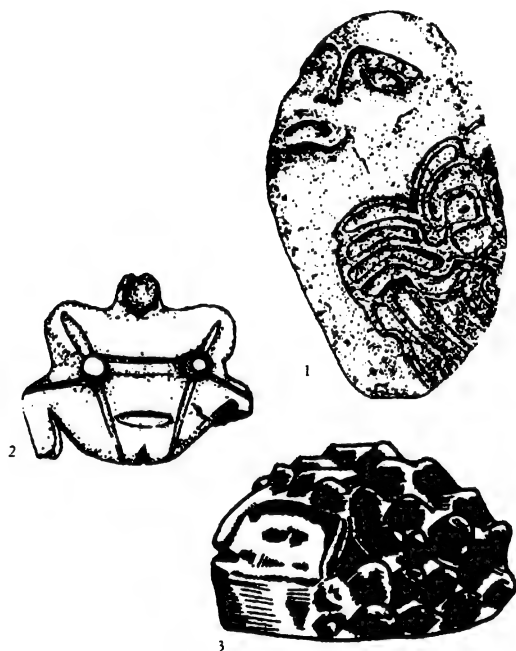



FIGURA 5. *La Dea nei suoi aspetti di rigenerazione e trasformazione.* 1) Dea pesce (Donna pesce). Un notevole numero di sculture dal volto di pesce provenienti da Lepenski Vir, in Serbia, presenta incisioni a forma di labirinto, che suggeriscono che la dea rappresenta un utero generativo. Lepenski Vir I c, santuario n. 28; circa 6000-5800 a.C. 2) Dea rana. Un archetipo importante antico-europeo e anatolico. Le perforazioni su questo amuleto di pietra nera suggeriscono che era destinato ad essere appeso a qualcos'altro. Antica cultura di Sesklo, Achilleion, Tessaglia; circa 6400 a.C. 3) Dea Riccio. La Dea appare qui in forma di un coperchio scolpito. Cultura di Karanovo VI, Căscioarele sul Danubio, Romania meridionale; circa 4500 a.C.

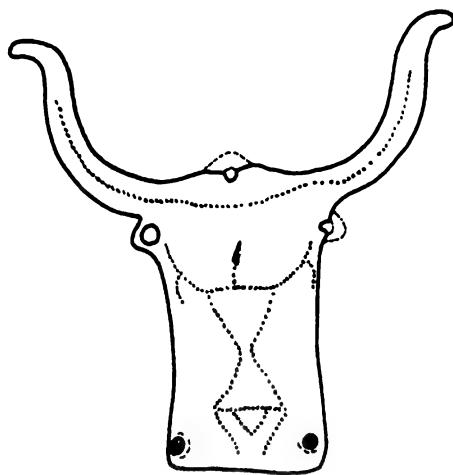



FIGURA 6. *La Dea ape.* Spesso una nuova vita che scaturisce da un toro sacrificato è raffigurata come la Dea nella sua teofania come ape. Questa raffigurazione è forse correlata alla credenza nella generazione spontanea degli insetti dalla carcassa del toro. Qui è raffigurata una sagoma puntinata della Dea ape sopra una testa di toro ricavata da una placca ossea. Cultura di Cucuteni B, Bilcze Zlote, valle superiore del fiume Seret, Ucraina occidentale; circa 3700-3500 a.C.

Gli dei. Nella religione preistorica dell'Antica Europa sono stati riconosciuti soltanto due modelli evidenti di divinità maschili: una figura definita l'Antico dolente e un'altra figura di anziano che regge il pastorale.

L'*Antico dolente* viene raffigurato come un uomo tranquillo, seduto su uno sgabello, con le mani appoggiate sulle ginocchia o protese a sostenergli il volto. Poiché risulta qusi sempre accompagnato da statuette gravide che probabilmente rappresentano la Dea del raccolto, l'Antico dolente è stato in genere interpretato come un dio morente della vegetazione.

Il toro con maschera umana e la figura maschile con maschera da capra presenti nella cultura Vinča (V millennio a.C.) rappresentano forse lontani antenati di Dioniso in forma di toro o di capro: il dio del rinnovamento annuale che si manifesta in tutta la sua forza. La documentazione, tuttavia, è troppo isolata per giustificare la costruzione di un autonomo modello divino.

L'uomo anziano che regge il pastorale, assiso in trono. proviene da Szegvár-Tüzköves (cultura Tisza, Ungheria) ed è forse una figura simile a Silvano, Fauno e Pan. spiriti della foresta di era storica, protettori degli animali selvatici e dei cacciatori, i quali a loro volta sono

spesso raffigurati con un pastorale. Questa immagine, così come le rappresentazioni di uomini barbuti, risale probabilmente al Paleolitico Superiore (lo stregone in forma di uomo-bisonte e altre statuette parzialmente umane e parzialmente bestiali provenienti da grotte francesi come Les Trois Frères, Le Gabillou, ecc.). Questo modello divino è scarsamente documentato, dal momento che si conoscono soltanto esempi isolati, ma la postura maestosa del dio di Szegvár-Tüzköves pare suggerire un suo ruolo importante nel pantheon.

Altre immagini del principio maschile, come uomini nudi con maschere d'uccello rappresentati in atteggiamento di salto o di danza, sono probabilmente riproduzioni di fedeli, di devoti della Dea che partecipavano a certi rituali. Le figure maschili, comunque, sono estremamente rare fra le statuette dell'Antica Europa, rappresentando soltanto il 2 o il 3% della totalità dei ritrovamenti.

Sintesi. Il concetto di un principio divino femminile si manifesta in moltissime forme simboliche, umane, animali e astratte: forme di donna, uccello acquatico, uccello predatore, gazzella, orso, serpente, ape, farfalla, pesce, rospo, riccio, triangolo e clessidra. Le sue manifestazioni sono ovunque presenti; il suo culto ripercorre il ciclo infinito che lega la vita alla morte e alla rinascita.

A giudicare dalle rappresentazioni maggiormente ricorrenti lungo i millenni, la religione dell'Antica Europa era una religione politeistica, dominata dalle divinità femminili. La divinità principale, ereditata dal Paleolitico, era la Grande Dea, le cui funzioni comprendono il dono della vita, l'accrescimento dei beni materiali e il dominio sulla morte e sulla rinascita. Ella era la padrona assoluta della vita umana, animale e vegetale ed era colei che controllava i cicli lunari e le stagioni. In quanto datrice di tutto, signora della morte e della rinascita, ella è in realtà una divinità unica, nonostante le molte forme nelle quali si manifesta.

La Grande Dea della preistoria sopravvive ancora oggi nel folclore: come la fata (o talvolta le tre fate) che presenzia alla nascita di un bimbo e predice la lunghezza della sua vita; come la Dea Bianca (la Morte) accompagnata dal suo cane bianco; come il rospo o la rana che portano morte e rinascita; come l'uccello acquatico e il serpente che portano benessere e fertilità; come il serpente incoronato, la cui corona conferisce il potere di vedere tutto e di comprendere la lingua degli animali.

Degradata a livello di strega, la Dea avvoltoio (o civetta) dell'Antica Europa sopravvive nelle fiabe come una vecchia dal naso adunco che vola nell'aria a cavallo di una scopa. Può spezzare in due la luna, può far perdere il latte alle vacche, annodare i fiori, distruggere la felicità degli uomini e colpirli con tutte le malattie.

Sia nel folclore europeo sia nella religione della preistoria, le streghe e le fate compaiono quasi sempre in gruppo, comandate dalla più importante di loro, che funge da regina o «Signora». Questo schema riflette evidentemente una antichissima struttura sociale di tipo ginecocentrico e matrilineare.

FIGURA 7. *Dea Terra gravida in un modello di santuario aperto.* Questa Dea è raffigurata con le mani poggiate sul ventre ingrossato. Di fronte a lei si trova un foro rotondo utilizzato per le libazioni, ed è circondata da due statuette maschili stilizzate, forse a rappresentare servitori che stanno celebrando un rituale. Spesso alla Dea gravida sono associate delle linee ondulate, come quelle che decorano l'esterno di questo modellino. Ghelăiești-Nedeia, distretto di Neamț, Romania nordorientale; cultura di Cucuteni; circa 3900-3800 a.C.

La nuova economia fondata sull'agricoltura trasformò, durante il Neolitico, la Dea gravida del Paleolitico in una Dea della fertilità della terra. Ma in questo periodo divennero estremamente importanti anche la fecondità umana e quella animale, insieme alla fertilità dei campi, al rigoglio della vegetazione, al processo della crescita e dello sviluppo. La vicenda ciclica dei mutamenti stagionali assunse aspetti maggiormente spettacolari, facendo emergere la coppia formata da madre e figlia e la figura di un dio maschile in forma di spirito della vegetazione morente e risorgente.

Bisogna però sottolineare che la fertilità è soltanto una delle molte funzioni di queste Dee. Infatti non è corretto definire le divinità femminili del Paleolitico e del Neolitico dee della fertilità, poiché la fertilità della terra divenne un problema importante soltanto dopo l'introduzione dell'agricoltura. La fertilità, dunque, non è la funzione principale di queste Dee e non ha nulla a che fare, propriamente, con la sessualità. Le Dee erano soprattutto datrici di vita; non rappresentavano un ideale di bellezza, come per esempio Venere, e non erano

certo le consorti di una divinità maschile. Altrettanto improprio è anche chiamare queste Dee della preistoria Dee Madri, come spesso accade nella letteratura archeologica. È vero che esistono alcune immagini di madri e di protettrici della nuova vita (così come esistono figure di una Terra Madre e di una Madre dei defunti), ma moltissime altre rappresentazioni femminili non possono essere affatto riconosciute come Dee Madri. La Dea uccello e la Dea serpente, per esempio, non sono madri; e non lo sono neppure molte altre immagini di rinascita e di trasformazione, come la rana, il pesce e il riccio. Queste figure, personificando la vita, la morte e la rinascita, rappresentano qualche cosa di assai più ampio e complesso della fertilità e della maternità.

I templi e i santuari. Le nostre informazioni sulla religione dell'Antica Europa derivano soprattutto dai luoghi di culto: ne abbiamo ritrovati all'interno delle case di abitazione oppure all'esterno, isolati, e inoltre abbiamo ritrovato un certo numero di modellini in argilla. Questa documentazione dimostra la stretta connessione fra la sfera profana e quella sacra, specialmente in relazione alle funzioni ricoperte dalle donne.

I templi. Finora sono stati scoperti una cinquantina di modellini in argilla che riproducono la struttura dei templi: essi ci permettono di osservare con un dettaglio sorprendente quanto fossero elaborati i luoghi di culto dell'Antica Europa. Ritrovati generalmente di fronte o nelle vicinanze dei luoghi in cui sorgeva un più antico altare, questi luoghi di culto in miniatura, di solito abbastanza piccoli da poter essere tenuti in mano, erano probabilmente dei doni offerti alla Dea del tempio. Si tratta di documenti doppiamente rivelatori: oltre a riprodurre la struttura architettonica del tempio, essi portano spesso una decorazione elaborata, fatta di segni simbolici e di simboli religiosi. Spesso un'immagine divina in rilievo adorna il timpano, il tetto oppure gli angoli del tetto.

Alcuni fra i modellini di tempio più antichi sono quelli appartenenti alla cultura neolitica di Sesklo, in Tessaglia, Grecia. Essi risalgono a circa il 6000 a.C. e raffigurano edifici rettangolari con tetti inclinati o a due falde, con le pareti dipinte a scacchiera o a rettangoli che contengono ulteriori riquadri e con timpani decorati. Evidenti aperture nel tetto e talvolta anche nelle pareti li fanno assomigliare, forse non per caso, a casette per uccelli. Alcuni di questi modellini in argilla, risalenti però a un'epoca leggermente più tarda, sono stati ritrovati all'interno di un tumulo dell'insediamento di Porodin, nei pressi di Bitola, in Macedonia. Prodotti dalla cultura Starčevo dei Balcani centrali e risalenti a un'epoca fra il 5800 e il 5600 a.C., questi modellini hanno coperture dalle caratteristiche assai insolite: alcuni «camini» cilindrici, collocati al centro del tetto, mostrano la maschera di una Dea, il cui collo è circondato da una collana che si distende sul tetto. L'edificio templare sottostante sembra costruito come il «corpo» della divinità: ne risulta, grazie alla testa cilindrica collocata sulla sommità, una sorta di ritratto a mezzo busto divinizzato. Alcuni di questi modellini di santuari, forse per qualche motivo riconducibile al mito, presentano degli ingressi di forma misteriosa, a T capovolta oppure triangolari (vedi figura 8).

Altri modellini di templi della cultura di Vinča, dei Balcani centrali (fine del VI millennio a.C.), e della cultura Tisza (circa 5000 a.C.), dei territori dell'odierna Ungheria orientale, hanno spesso chiaramente la forma di un uccello e presentano numerose incisioni sui fianchi per indicare il piumaggio. Il loro ingresso è un foro rotondo nella parte superiore, ancora una volta come nelle casette per gli uccelli. Motivi associabili a una Dea uccello, del resto, si trovano in tutta la cultura di Vinča e in generale nell'Antica Europa: è probabile che queste aperture fossero interpretate come l'ingresso attraverso il quale la divinità poteva visitare il suo tempio in forma di uccello.

Un modellino di tempio molto raffinato e insolitamente grande, con numerose e ampie aperture circolari, è stato ritrovato nell'insediamento di Căscioarele sul Danubio, nella Romania meridionale. Esso risale a circa il 4500 a.C. e ha notevolmente aumentato le nostre conoscenze sull'architettura sacra e sulle pratiche di culto dell'Età del rame. Il modellino di santuario è costituito da una grande struttura piana che sostiene quattro templi individuali, ciascuno dei quali aperto da un ampio portale ad arco e coronato da corna. La facciata presenta dieci aperture rotonde ed è decorata con linee incise irregolarmente in orizzontale, probabilmente a suggerire una costruzione in legno. La superficie superiore della struttura piana rappresentava

FIGURA 8. *Modello di tempio.* Ricostruzione di un modello di tempio in terracotta proveniente da Porodin, Macedonia, con ampi ingressi a forma di T capovolta su tutti i lati e con una maschera di divinità su un cilindro sul tetto. A quanto pare questi modelli erano doni alla divinità venerata nel tempio.

probabilmente una sorta di terrazza, sulla quale poteva riunirsi un grande numero di fedeli. Se questo, come sembra, è il modellino che riproduce una struttura effettivamente esistita, il complesso templare nel suo insieme era probabilmente alto almeno dieci metri e ciascuno dei tetti dei singoli templi misurava circa tre metri d'altezza. Poiché non si conoscono altri esempi di strutture così configurate, si pensa che essa sia tipicamente ed esclusivamente europea.

Alcuni modellini di templi a due piani sono stati ritrovati presso insediamenti dell'Antica Europa a Ruse, sul Danubio inferiore (Bulgaria), a Izvoarele (Romania), e ad Azmak (Bulgaria centrale). Un altro modellino, questa volta proveniente dalla valle del fiume Ros, a Rozsokhuvatka (Ucraina occidentale), riproduce un luogo di culto a due piani, retto da quattro gambe e costituito, al secondo piano, da un tempio a due camere. Questo modellino, che risale a un'epoca fra il 4300 e il 4000, appartiene alla cultura di Cucuteni, la forma più avanzata della civiltà dell'Antica Europa nel Sud-Est. Questa cultura è diventata famosa per la sua magnifica arte ceramica e per gli scavi sistematici di interi villaggi, le cui abitazioni spaziose, da due a quattro stanze, comprendono anche altari e piattaforme. Il modellino presenta ampi ingressi a entrambi i piani e una piattaforma, decorata con corna di toro e probabilmente usata per il culto, collocata di fronte al grande portale da cui si accede al secondo piano. Sul retro si apre una finestra rotonda da cui si vedono, tracciate a rilievo, alcune travi orizzontali che sostengono il tetto.

Le pareti di molti di questi modellini di templi erano decorate con segni e motivi simbolici dipinti, incisi o tracciati con altre tecniche (come l'excisione e l'incrostazione). Spesso queste decorazioni erano disposte in pannelli, analogamente a quanto avviene spesso sui vasi liturgici. L'analisi delle forme decorative più frequenti risulta in genere particolarmente illuminante: assai diffuso nell'Antica Europa, per esempio, è il motivo del meandro, che si ritrova ripetutamente sui modellini, sui vasi liturgici e su altri oggetti votivi, così come la rappresentazione figurata di un serpente, talora secondo modalità semplificate e astratte in forma di una linea a spirale, singola o radoppiata.

Un modellino di un tempio Vinča scoperto a Gradešnica (Bulgaria nordoccidentale), risalente a circa il 5000 a.C., è un ottimo esempio dell'uso di queste decorazioni simboliche (vedi figura 9). Ciascuna parete e il tetto di questo modellino costituiscono un pannello separato, ciascuno dei quali è caratterizzato da un diverso motivo a meandri o linee sinuose, segni a uncino o angolari (*chevrons*) e linee di puntini. I pannelli verticali su ciascun lato rispetto all'ingresso portano decorazioni che forse rinviano a una sorta di formula associata

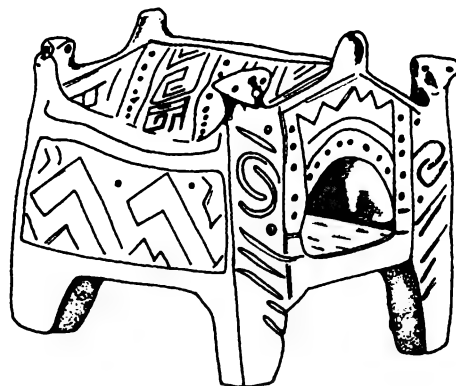



FIGURA 9. *Modello di tempio.* Modello in terracotta contrassegnato da segni e simboli sacri. Il timpano e gli angoli del tetto sono sovrastati da teste mascherate. Cultura di Vinča, Gradešnica, Bulgaria nordoccidentale; circa 5000-4500 a.C.

con la Dea titolare del tempio. Intorno all'ingresso si susseguono linee di puntini e segni a zigzag – motivi a pelle di serpente – che suggeriscono che il santuario potesse appartenere alla Dea serpente. Sopra la facciata una testa stilizzata, al centro, rappresenta probabilmente la Dea, mentre le due teste mascherate, ai lati, simboleggiano forse divinità a essa associate.

Alcuni altri modellini sono completi sotto ogni aspetto ma privi del tetto, per cui è possibile gettare uno sguardo sulla scena di culto che si svolgeva all'interno. Questi modellini presentano una sorta di pedana che corre lungo la parete di fondo e un forno da pane sulla parete laterale. Uno di essi proviene da Popudnia, un tardo insediamento Cucuteni a nord di Uman (Ucraina centrale), poggia su quattro gambe cilindriche e consiste di una camera principale e di un vestibolo, collegati da un passaggio rettangolare con la sua soglia. Sul lato destro dell'ampia camera centrale vi sono alcuni sedili e un grande forno rettangolare collocato sopra una piattaforma elevata. Alla destra del forno è stata rinvenuta una statuetta femminile con le mani atteggiate nel gesto di reggere i seni; un'altra statuetta femminile nell'atto di macinare il grano è stata trovata vicino alla parete esterna e nelle vicinanze si osserva un avvallamento usato evidentemente per l'immagazzinamento della farina. Quasi al centro del santuario si eleva una piattaforma sopraelevata a forma di croce.

Fra i templi veri e propri, invece, si segnala un tempio a due piani scavato a Radingrad, nella regione di Razgrad, nella Bulgaria nordorientale, da Totju Ivanov, del Museo Archeologico di Razgrad, tra il 1974 al 1978. Probabilmente simile al modellino a quattro zampe di Rozsokhuvatka, in Ucraina, questo tempio della cultura di Karanovo risale a circa il 5000 a.C. Al primo piano si riconosce un laboratorio di ceramica, con un grande

forno su un lato e una piattaforma in argilla con gli utensili per la fabbricazione, la rifinitura e la decorazione dei vasi sull'altro lato. Nei pressi si trovavano alcuni contenitori piatti, in pietra, per la macinazione dell'ocra. Nella stanza furono anche ritrovati dei vasi completi di fattura piuttosto raffinata e alcuni altri vasi non ancora cotti. Il secondo piano, come quello del modellino di Rozsokhuvatka, conteneva il tempio vero e proprio. All'interno c'era un ampio altare rettangolare in terracotta alto 75 centimetri; alla sua sinistra erano collocati un telaio verticale e numerose statuette e modellini di templi. Alcuni dei vasi ritrovati nei pressi dell'altare erano ricolmi di perline di terracotta.

Particolamente importante è stata la scoperta del tempio a colonna del villaggio di Căscioarele. Portato alla luce da Hortensia e Vladimir Dumitrescu dell'Istituto di Archeologia di Bucarest fra il 1962 e il 1969, questo luogo di culto della cultura di Karanovo, al di sopra del quale è stato ritrovato il modellino dell'edificio stesso, risale alla prima parte del V millennio a.C. A pianta rettangolare di 16 x 10 metri, il tempio era diviso in due stanze da sei file di pali di sostegno. Le pareti interne di una delle due stanze erano dipinte con bande a disegni curvilinei color crema su uno sfondo rosso. Sopra l'ingresso era collocato un notevole medaglione in terracotta con un serpente rosso arrotolato, dai contorni sottolineati da una sottile linea bianca. Questa stanza conteneva anche due pilastri cavi, entrambi alti circa 2 metri, costruiti originariamente sul modello di veri tronchi d'albero. Quello più grosso era a sua volta circondato da pali e, come le pareti, era ricoperto di tre strati di dipinti a disegni diversi. Vicino ad esso è stato trovato lo scheletro di un adulto in posizione fetale. Il pilastro più sottile, di circa 10 centimetri di diametro, sorgeva vicino alla parete interna ed era dipinto con nastri color crema su uno sfondo rosso bruno. Vicino ad esso c'era un sedile (o forse una pedana) in terracotta, alto circa 40 centimetri e dipinto anch'esso con nastri curvilinei color crema. Nei pressi sono stati ritrovati numerosi frammenti di vasi dipinti e di grandi recipienti decorati con motivi excisi. Le azioni rituali che si celebravano in questo tempio erano probabilmente legate all'idea della rigenerazione e prevedevano l'invocazione della fonte della vita. I pilastri, decorati con un motivo serpentiforme, a spirale continua angolare, possono essere interpretati come colonne della vita. La tradizione del motivo della colonna della vita può essere fatta risalire al VII millennio a.C., quando questa immagine compare nelle pitture parietali di Çatal Hüyük e (intorno al 6000 a.C.) nei templi Sesklo della Tessaglia. Nelle rappresentazioni sui vasi dell'Antica Europa le colonne della vita sono generalmente circondate da corna, vortici, spirali, animali maschi e simboli uterini.

I resti di un antico tempio della cultura di Cucuteni a Sabatinivka, lungo il corso meridionale del fiume Bug, in Ucraina, presentano una situazione ancora più rivelatrice (vedi figura 10). Costituito da un edificio rettangolare di circa 70 metri quadrati, questo tempio aveva il pavimento ricoperto di terracotta e l'area di ingresso lastricata con pietre piatte. Al centro della stanza era collocato un ampio forno con una statuetta femminile alla base. Nei pressi c'era un braciere per l'incenso e un gruppo di recipienti: fra essi un piatto conteneva delle ossa di bue bruciate e un vaso decorato a scanalature aveva al suo interno una piccola coppa, usata un tempo per le libazioni. Sono state ritrovate anche cinque macine di pietra e cinque statuette in terracotta, sedute e con i corpi curiosamente inclinati all'indietro. Lungo la parete posteriore, sopra una sorta di altare lungo 6 metri, vi erano altre sedici statuette femminili, sedute su bassi sedili dallo schienale terminante in forma di cor-

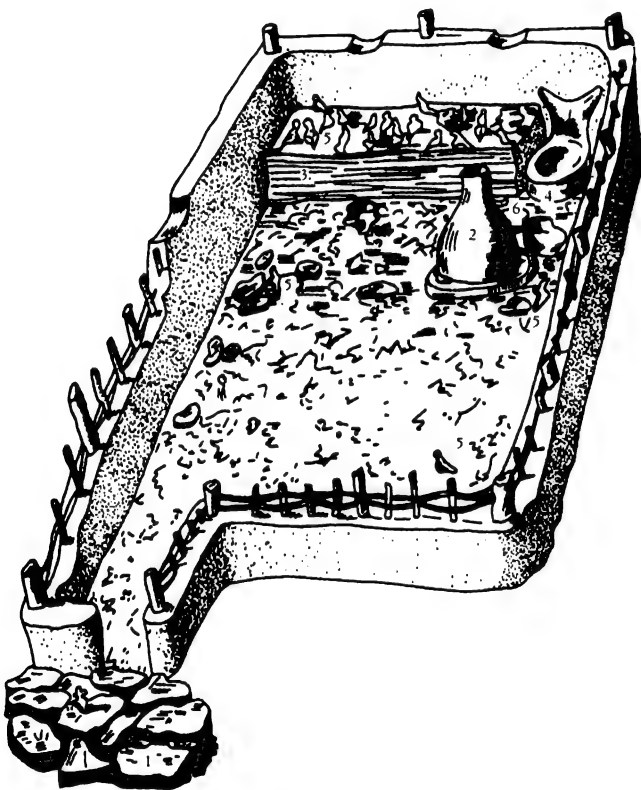



FIGURA 10. *Santuario.* Un vero e proprio santuario portato alla luce a Sabatinivka, Ucraina; circa 4700-4500 a.C. L'edificio, che si estende su 70 metri quadrati, conteneva: 1) una pavimentazione lastricata in pietra, 2) un forno, 3) una pedana, 4) un seggio in terracotta, 5) statuette, 6) un gruppo di vasi vicino al forno. Luoghi di culto come questo, che assomigliano ai modelli in miniatura dei luoghi di culto templari spesso ritrovati all'interno di essi, erano la scena dei rituali religiosi dell'Antica Europa.

na. Accanto a una delle estremità dell'altare era collocato un trono in argilla, anch'esso con lo schienale in forma di corna: il sedile doveva essere ampio quasi un metro e originariamente ricoperto di tavole di legno. In questo luogo di culto sono state ritrovate trentadue statuine, quasi identiche, prive di braccia ma con cosce imponenti e con la testa a forma di serpente. Molte di esse erano misteriosamente perforate attraverso le spalle e una stringeva un piccolo serpente.

Questo santuario di Sabatinivka dimostra che forni per il pane, macine e recipienti per conservare i prodotti svolgevano un ruolo importante nel corso dei riti che si celebravano nei luoghi di culto dell'Antica Europa. Le statuine sedute suggeriscono che i fedeli partecipavano alla macinazione rituale del grano e alla cottura del pane e che queste cerimonie erano dirette, almeno a Sabatinivka, da un supervisore seduto in trono, probabilmente una sacerdotessa. Probabilmente dei dolci sacri venivano dedicati alla dea alla conclusione del rito. Le statuine di terracotta collocate sull'altare, invece, costituivano forse offerte votive dedicate alla dea oppure erano immagini intese a celebrare la sua presenza.

Questa ricostruzione di pratiche di culto è ulteriormente confermata da un sito nella regione di Târgovişte, nella Bulgaria nordorientale, scavato da Henrieta Todorova dell'Istituto di Archeologia di Sofia nel 1971. Questo sito di Ovcarovo appartiene alla cultura di Karanovo e risale al 4500-4200 a.C. circa. Il sito conteneva i resti di ventisei oggetti di culto in miniatura, tra cui quattro statuine con le braccia alzate, tre facciate di tempio (o forse lastre d'altare) decorate con linee angolari, linee triple e linee a spirale che circondavano un motivo centrale di cerchi concentrici; e inoltre nove sedili, tre tavole in miniatura, tre recipienti con coperchio, alcuni grandi piatti e tre tamburi. Probabilmente questa serie di oggetti veniva usata, in occasioni diverse e in raggruppamenti differenti, a seconda della situazione richiesta da ciascuna particolare cerimonia.

Le quattro statuine erano dipinte con linee parallele e con motivi a meandro. Ma l'elemento più interessante è certamente la presenza dei tamburi, che suggerisce un uso rituale della musica e della danza già nella religione dell'Antica Europa. I recipienti in miniatura dotati di coperchio, che sono stati ritrovati sulle piccole tavole, erano forse usati come contenitori sacrificali. Leggermente più grandi delle statuine, questi piatti o queste ciotole erano forse utilizzati in occasione di qualche lustrazione o di qualche altro tipo di cerimonia di purificazione. I nove sedili, infine, servivano forse come supporti per tre delle statuine – la quarta è più grande delle altre – collocate di fronte ai tre altari, alternativamente alle tre tavole o ai tre tamburi. Questi oggetti miniaturizzati sono estremamente importanti poiché della religione dell'Antica Europa assai raramente si sono conservati altari e altro materiale liturgico a grandezza naturale.

Un deposito assai interessante di ventuno statuine, probabilmente utilizzate per riti che celebravano la fertilità della terra, è venuto alla luce in un luogo di culto riconducibile alla cultura di Cucuteni presso Poduri-Dealul Ghindaru, distretto di Bacău, nella Romania nordorientale. Le statuine erano collocate all'interno di un grande vaso, insieme a quindici sedili o piccoli troni sui quali era possibile disporre le statuine più grandi. Le statuine misurano da sei a dodici centimetri e questa diversità nelle dimensioni, nella rifinitura e nei simboli che le decorano suggeriscono una qualche gerarchia nel gruppo. Le tre statuine più grandi sono dipinte in ocra rossa e portano i simboli tipici della Madre Terra: serpenti che si intrecciano sull'addome, losanghe sulla schiena e triangoli e ancora losanghe sulle ampie cosce e sulle gambe. Le statuine di grandezza media hanno una fascia di segni e striature sull'addome e incisioni lungo le gambe. Le statuine più piccole, infine, sono di fattura piuttosto grossolana e del tutto prive di segni simbolici. Queste differenze indicano probabilmente ruoli liturgici diversi, da quelli dominanti (sacerdotesse o addirittura divinità) fino a semplici assistenti e servitori.

Sebbene si tratti semplicemente di una selezione, questi luoghi templari riconducibili alla religione dell'Antica Europa dimostrano che nei rituali veniva probabilmente utilizzata un'ampia e complessa serie di oggetti di culto – contenitori sacrificali, lampade, tavole e piastre d'altare, vasi per la libazioni, mestoli, bracieri per l'incenso e statuette. La cerimonia legata alla panificazione sembra essere stata una delle pratiche più diffuse e più caricata di sacralità, ma è molto probabile che fossero celebrate anche altre forme di riti religiosi.

Le grotte. Come i loro progenitori del Paleolitico, le popolazioni dell'Antica Europa utilizzavano le grotte e le caverne come santuari. [Vedi anche *CAVERNA*, vol. 4]. Un buon esempio è costituito dalla grotta Scaloria, presso Manfredonia, in Puglia, che risale alla metà del VI millennio a.C. Si tratta di un'ampia grotta che attraverso una stretta galleria è collegata a un altro locale collocato a livello inferiore, che contiene un bacino d'acqua. Nella grotta superiore, che mostra segni di occupazione stagionale, è stata ritrovata una sepoltura collettiva composta da ben centotrentasette scheletri. La grotta ha le stalattiti, le stalagmiti e vario materiale ceramico decorati con falci di luna, serpenti, motivi fitoformi e forme a uovo o a utero. Queste decorazioni simboliche indicano che la grotta era un santuario in cui si celebravano riti funerari e/o di iniziazione, collegati a idee di rinascita e di rinnovamento. Lungo la co-

sta adriatica e quella del Peloponneso molte altre grotte santuario sono ancora inesplorate.

Le tombe santuario. Presso Lepenski Vir, nella regione delle Porte di Ferro, nell'attuale Serbia, è stato scoperto durante gli scavi condotti tra il 1965 e il 1968 (Srejović, 1972) un luogo sacro costituito di tombe e santuari. Strutture trapezoidali (cioè triangolari con l'angolo acuto per così dire «tagliato via»), pavimentate con calce rossa e risalenti a un'epoca da collocare tra la fine del VII e l'inizio del VI millennio a.C., sono scavate in un'ansa a forma di anfiteatro sulla riva del Danubio. L'elemento più importante del santuario è l'altare rettangolare in pietra, che presenta un ingresso che riproduce la forma delle gambe aperte della Dea, simile a quello che si trova nelle tombe a cortile dell'Irlanda. Alle spalle dell'altare si ergevano una o due sculture raffiguranti la Dea pesce e una pietra rotonda, oppure vagamente ovoidale, incisa con segni a forma di labirinto.

Sono state ritrovate cinquantaquattro figure in arenaria rossa. I defunti erano seppelliti in strutture anch'esse più o meno triangolari, deposti sul pavimento rosso con la testa rivolta verso l'angolo acuto e posizionati in modo che i loro ombelichi si trovassero al centro della struttura.

Le principali cerimonie religiose che si svolgevano a Lepenski Vir erano il sacrificio rituale e l'attività di scolpire e incidere immagini sacre e oggetti di culto. I paleozoologi hanno segnalato con stupore la grande quantità di ossa di cane ritrovate nella fase più antica del sito, quando ancora non vi erano greggi ai quali i cani dovessero fare la guardia. Queste ossa non furono spezzate, il che indica che i cani non erano utilizzati come cibo, e gli scheletri sono spesso intatti e accuratamente disposti secondo l'ordine anatomico. In quasi tutte le strutture sono state identificate anche lische di pesci di grandi dimensioni (carpa, pesce gatto, storione, luccio; il pesce gatto può raggiungere i 180 chili). Venti di questi santuari contenevano un cranio o una scapola di cervo rosso, spesso associati a ossa di cani e di cinghiali. In tre casi nei focolari sono state ritrovate ossa umane. Questi reperti paiono dimostrare che a Lepenski Vir venivano offerti in sacrificio pesci, cervi, cani e cinghiali, animali comunemente associati nella preistoria e nella protostoria all'aspetto vivificatore della Dea (cervo, pesce) oppure al suo aspetto mortifero (cane e cinghiale).

Sintesi. La maggior parte delle statuine ritrovate nei santuari dell'Antica Europa sono immagini femminili: pare dunque di dover concludere che in quest'epoca le attività religiose erano quasi esclusivamente compito delle donne. Probabilmente anche gli uomini partecipavano alle cerimonie religiose (per esempio come danzatori, con maschere di uccello o di altro animale), ma nella stragrande maggioranza dei casi sono figure femminili a essere impegnate in attività di culto oppure a sovrintendere ad esse sedute in trono. I riti, inoltre, riproducono spesso attività quotidiane e profane tipicamente affidate alle donne, come in particolare la preparazione del pane, la lavorazione dell'argilla e la tessitura.

Furono le donne dell'Antica Europa, dunque, a sviluppare, attraverso un processo di sacralizzazione delle loro attività profane, molte delle pratiche religiose che si imporranno nelle epoche successive. Già ben isolati e valorizzati nei rituali, per esempio, erano i quattro elementi: l'aria (l'incenso), la terra (il pane e gli oggetti d'argilla), il fuoco (le lampade e i forni) e l'acqua (i liquidi contenuti nei recipienti). Nelle cerimonie erano utilizzati anche la musica e la danza, le maschere, varie forme di offerte sacrificali, la lustrazione e riti che implicavano pane e bevande. [Vedi anche *DEA, CULTO DELLA*, vol. 2; e *MEGALITICA, RELIGIONE*].

BIBLIOGRAFIA

A. d'Anna, *Les Statues-menhirs et stèles anthropomorphes du midi méditerranéen*, Paris 1977.

E. Atzeni, *La Dea Madre nelle culture prenuragiche*, Sassari 1978.

D.O. Cameron, *Symbols of Birth and of Death in the Neolithic Era*, London 1981.

H. Delporte, *L'Image de la femme dans l'art préhistorique*, Paris 1979.

V. Dumitrescu, *Arta preistorică în România*, Bucareşti 1974 (trad. it. *L'arte preistorica in Romania fino all'inizio dell'età del ferro*, Firenze 1972).

Marija Gimbutas, *The Temples of Old Europe*, «Archaeology», 33 (1980), pp. 41-50.

Marija Gimbutas, *The «Monstrous Venus» of Prehistory or Goddess Creatrix*, «Comparative Civilizations Review», 7 (1981), pp. 1-26.

Marija Gimbutas, *The Goddesses and Gods of Old Europe, 6500-3500 B.C. Myths and Cult Images*, Berkeley 1982.

N. Kalicz, *Clay Gods. The Neolithic Period and Copper Age in Hungary*, B. Balogh (trad.), Budapest 1970.

A. Marshack, *The Roots of Civilization. The cognitive Beginnings of Man's First Art, Symbol, and Notation*, New York 1972.

J. Mellaart, *Earliest of Neolithic Cities. Delving Deep into the Neolithic Religion of Anatolian Chatal Huyuk*, parte 2, *Shrines of the Vultures and the Veiled Goddess*, «Illustrated London News», 244 (1964), pp. 194-97.

J. Mellaart, *Çatal Hüyük. A Neolithic Town in Anatolia*, New York 1967.

D. Srejović, *Europe's First Monumental Sculpture. New Discoveries at Lepenski Vir*, London 1972.

J. Thimme (cur.), *Kunst und Kultur der Kykladeninseln*, Karlsruhe 1976.

Elizabeth Shee Twohig, *The Megalithic Art of Western Europe*, Oxford 1981.

MARIJA GIMBUTAS

Le steppe eurasiatiche e l'Asia centrale

Durante l'epoca eneolitica, che va dal V al III millennio a.C., nella zona delle steppe dell'Eurasia si svilupparono due tipi di culture. La prima è una cultura sedentaria di agricoltori e allevatori primitivi, che vivevano in abitazioni dalle pareti di argilla raggruppate in insediamenti fortificati. A questo tipo appartengono la cultura di Anau (Jeytun), nel Turkmenistan meridionale, il cui studio fu inaugurato con gli scavi condotti dalla spedizione americana di Raphael Pumpelly ai tumuli di Anau, nei pressi di Ashgabat, e la cultura di Tripolye-Cucuteni, tra il fiume Dnieper e i monti Carpazi orientali. I resti della cultura di Tripolye furono identificati dapprima dallo studioso russo V.V. Khvoiko; queste culture sono ora conosciute nei dettagli principalmente grazie all'opera di studiosi sovietici.

Queste culture eneolitiche erano in stretto contatto con i più antichi centri delle civiltà agricole del Vicino Oriente, la cultura di Anau in modo diretto e quella di Tripolye-Cucuteni attraverso la mediazione di altre culture balcaniche. Accanto a queste culture eneolitiche vi erano quelle delle tribù di allevatori delle steppe. Nella regione delle steppe attorno al mar Caspio e al Mar Nero, dagli Urali alla Crimea, era diffusa la cultura delle tombe a pozzo; nella Siberia meridionale, nel bacino di Minusinsk, si trovava invece la cultura di Afanasevo. Le tribù appartenenti a questi due gruppi di culture erano strettamente collegate tra loro.

La religione della cultura di Tripolye-Cucuteni. Le concezioni religiose delle tribù riconducibili alla cultura di Tripolye-Cucuteni sono documentate da amuleti, segni decorativi dipinti su argilla, statuine antropomorfe e zoomorfe, modellini di abitazioni e utensili, altari, e così via. I modellini in terracotta delle abitazioni sono a due piani, con il piano superiore, circolare o quadrangolare, particolarmente ampio. All'interno si intravede la rappresentazione di un forno per la panificazione, accanto al quale è collocato un idolo antropomorfo. Gli scavi degli insediamenti hanno dimostrato che alcune case contenevano altari in terracotta a forma di figura femminile, talvolta con la testa a forma di uccello oppure a forma di calice o di cilindro. Numerosi sono anche i vasi rituali in terracotta. I santuari erano accostati alle abitazioni ma completamente separati da esse e il culto che in essi si celebrava era molto probabilmente un culto della fertilità. Nei santuari si trovavano particolari «troni cornuti» in argilla, il cui schienale riproduceva le corna del toro.

I documenti più significativi e abbondanti che ci consentono di ricostruire l'ideologia religiosa della cultura di Tripolye sono i materiali ceramici, dalle forme e dalle decorazioni dipinte assai caratteristici, e le statuine. Le decorazioni sul vasellame sono quasi sempre suddivise in tre fasce verticali, quasi a suggerire una concezione tripartita dell'universo. Nelle rappresentazioni di genere mitologico il sole è spesso associato al toro e talvolta anche al principio (al seno) femminile. Ciò probabilmente implica una configurazione cosmogonica che tipicamente combinava insieme il principio maschile e quello femminile. Anche il serpente occupava evidentemente una posizione elevata nella gerarchia delle rappresentazioni mitologiche. Un singolare contenitore in argilla che una figura femminile in rilievo sembra abbracciare stringendolo con entrambe le braccia pare suggerire una visione del mondo quadrato o circolare e probabilmente l'attività creativa di una divinità femminile. Un parallelo è stato individuato nella dea sumerica Ninhursag, che agisce come «signora creatrice» ma anche come «signora vasaio». Poiché sul vasellame sono spesso dipinte figure femminili danzanti si pensa che le azioni religiose comprendessero anche danze rituali, forse cerimonie per produrre la pioggia oppure riti magici di fertilità.

L'arte plastica di carattere antropomorfo, in particolare le numerose statuine femminili, è decorata da disegni ornamentali e talora ha carattere ritrattistico. Ci sono vari tipi di statuine, alcune con segni evidenti di gravidanza. Un altro gruppo presenta disegni a forma di diamante, probabilmente un simbolo sessuale. Venivano in questo modo messi in rilievo il principio femminile e l'idea della fertilità, come probabilmente mostrano anche alcune altre statuine femminili in terracotta, chiaramente gravide, che hanno il disegno di un serpente sullo stomaco. Il serpente è un motivo assai frequente nell'arte antica dell'Europa e spesso ha un significato cosmogonico; esso compare come attributo della divinità femminile anche nell'arte di Creta, mentre nel Vicino Oriente antico simboleggia costantemente la fertilità. [Vedi anche *SERPENTE*, vol. 4].

Il culto della fertilità e quello della divinità legata (oppure delle divinità legate) alla fertilità erano dunque molto importanti nella religione delle tribù di Tripolye-Cucuteni, come dimostrano infine un gruppo di statuine in cui l'argilla era mescolata con farina o cereali e un altro gruppo che presenta particolari raffigurazioni di piante e di animali.

La religione della cultura di Anau. Le varie tribù che costituivano la cultura di Anau avevano un sistema piuttosto complesso di credenze religiose. Sia le strutture abitative che quelle dedicate al culto paiono esprimere concetti spaziali caratterizzati da forme squadrate o rettangolari. I locali collocati al centro di un gruppo di edifici avevano un tipo particolare di focolare, destinato alla celebrazione di cerimonie liturgiche. A Karadepe due santuari accostati l'uno all'altro hanno en-

trambi focolari squadrati e sono circondati da vari locali di servizio. Questo centro di culto può essere considerato a tutti gli effetti un «prototempio», anche se serviva insieme come deposito per il grano. Oltre ad alcuni grandi santuari ne esistevano di più piccoli di tipo domestico, che presentano spesso tracce di grandi incendi: si è pensato che essi venissero incendiati deliberatamente.

I dipinti sul vasellame mostrano concezioni e relazioni spaziali e geometriche ben definite. Il motivo del montone e quello dell'albero (vegetazione), talora combinati, rimandano a un culto della fertilità. La potenza riproduttiva del montone ha evidentemente generato una serie assai diffusa di credenze, in cui l'animale funge in generale da simbolo dei poteri fruttificanti della natura e talora da attributo o da personificazione di una divinità legata a questi motivi. L'immagine del montone è estremamente diffusa nella glittica del Vicino Oriente antico e la sua associazione con l'albero (cioè con la vegetazione) rimanda a sua volta alla simbologia della terra. [Vedi anche *PECORE E CAPRE*, vol. 4]. Un'altra immagine di tipo mitologico assai presente nelle decorazioni è l'uccello con il disco solare.

Altrettanto importanti per la ricostruzione delle concezioni religiose sono le statuine d'argilla. Si tratta per lo più di figure femminili, assise e con le braccia schematicamente sollevate ai lati, con tratti del viso ben definiti e con seni, pelvi e natiche marcatamente evidenziati. La postura evoca evidentemente il concetto della fertilità e l'associazione al principio ctonio, simboleggiando la nascita e, più generalmente, l'origine e l'organizzazione del cosmo. I segni incisi e dipinti su queste statuine confermano e sviluppano questo simbolismo. Alcune di esse sostengono tra le braccia un bimbo (o forse una capra); in un caso la schiena e il petto sono interamente ricoperti con numerosi seni femminili; altre statuette hanno raffigurazioni schematiche di alberi e talora di serpenti. Non è possibile determinare con sicurezza quali concezioni e quali narrazioni mitico-rituali siano espresse in queste statuine femminili, ma sembra assai verosimile che tali oggetti fossero legati a culti collettivi e comunitari. Venivano in qualche modo venerate le divinità protettrici delle nascite e le antenate del gruppo, divinità che avevano creato un mondo ordinato a partire dal caos originario e avevano fondato la legge e l'ordine che reggono il cielo e la terra. Da queste divinità femminili, pertanto, dipendevano la continuazione dell'umanità, la riproduzione degli animali, selvatici e domestici, la fertilità dei campi.

I centri di culto. Nella tarda Età del bronzo (dalla fine del III fino a tutto il II millennio a.C.) nelle comunità di coltivatori e di allevatori della parte meridionale dell'Asia centrale si svilupparono grandi centri di culto caratterizzati da edifici monumentali. Uno di questi centri, Altyn-Tepe nel Turkmenistan meridionale, era composto di un edificio a gradinate simile a una torre, un complesso sepolcrale, alcuni locali di abitazione («la casa del sacerdote»?) e infine alcuni altri edifici domestici. Molto imponente era la struttura simile a una torre, che aveva quattro gradinate su una facciata lunga ventisei metri e che era probabilmente alta dodici metri: assomigliava, nella sua configurazione, a una ziggurat mesopotamica. In uno degli edifici che formavano il complesso sepolcrale sono stati trovati un altare, una testa di toro aurea, una testa di lupo e una placca decorata con simboli astrali. La testa di toro richiama (anche se con una realizzazione assai più schematica) analoghe raffigurazioni della Mesopotamia, che tuttavia sono più antiche. Il toro di Altyn-Tepe porta sulla fronte una caratteristica placca di lapislazzuli a forma di luna. Il culto del toro era largamente diffuso presso le antiche culture agricole (come a Çatal Hüyük), specialmente in Mesopotamia. Ad Altyn-Tepe era forse venerato un «toro celeste», oppure una divinità lunare. Molto più tardi, nello Zoroastrismo, la luna era chiamata *gao čithra* («colei che ha il seme del toro») e da questo seme erano nati tutti gli animali, mentre dal seme caduto sul terreno erano sorte le piante addomesticate. Il mitico Primo Uomo stava su una sponda del Fiume Mitico, mentre sull'altra c'era il Primo Toro (*Grande Bundahishn* 1a,12-13, 6e,1-3; *Yasht* 7,3-6).

Un altro centro di culto, più tardo, Dashli 3 (seconda metà del II millennio a.C.), aveva una struttura completamente diversa. Al centro di un recinto quadrato (con il lato di circa 150 metri) si trova un edificio rotondo a forma di galleria circumambulatoria, con l'interno diviso in comparti e l'esterno caratterizzato da nove piccole torri. Tre corridoi conducevano a questa galleria, al cui interno sono stati trovati alcuni locali con altari per fuochi. Parallele all'edificio centrale, al suo esterno, vi sono due mura concentriche, che dividono lo spazio in tre anelli circolari. Poiché tutte queste mura di recinzione sono molto sottili, esse evidentemente non avevano la funzione di fortificazioni.

La struttura di questo centro di culto cerimoniale riproduce il cosmogramma di un universo rituale (come nel *maṇḍala* indiano), o forse anche il modello cosmico di una società strutturata su una divisione tripartita. La parte centrale rappresenta il centro spirituale dell'universo e i tre anelli esterni sono verosimilmente collegati a un universo tripartito. Ma in questa pianta si riflette probabilmente anche la divisione tripartita delle comunità indoeuropee (in questo caso protoindoiraniche). Al centro, nel punto focale dell'intera struttura, si può anche leggere un riferimento alle sacre triadi (tre ingressi, nove torri). Durante le celebrazioni rituali sugli

altari sacri venivano probabilmente accesi i fuochi e sacrificati degli animali. Le tribù riconducibili a questa tradizione culturale probabilmente combinavano l'idea di un mondo tripartito con la concezione dei quattro lati del mondo rappresentati dal quadrato. È stata segnalata una certa analogia con l'antico concetto iranico di *vara* e con la fortezza divina dei Kafiri.

Le necropoli e i riti funerari. Durante il II millennio a.C. nelle steppe eurasiatiche si verificò un'importante migrazione di tribù. Alcuni gruppi indoiranici lasciarono l'area della cultura delle sepolture lignee (le steppe tra gli Urali, il Volga e la regione a nord del Mar Nero) e la parte occidentale dell'insediamento delle tribù di Andronovo (Kazakistan occidentale) per spostarsi nella parte meridionale dell'Asia centrale, diffondendosi in quelle regioni in successive ondate e introducendo la lingua, le istituzioni sociali e le credenze indoiraniche.

I riti che si celebravano presso la necropoli di Sintashta (nella regione degli Urali meridionali, a nord-est di Magnitogorsk) mostrano un carattere marcatamente indoiranico. Le tribù che hanno utilizzato questa necropoli (e altre a questa connesse) dal XVIII fino al XVI secolo a.C. effettuavano sepolture sia individuali sia di gruppo. La copertura sepolcrale era in legno e sostenuta da pilastri pure di legno: il più antico testo sacro dell'India, il *Ṛgveda*, fa riferimento a una pratica del tutto simile. All'interno delle tombe sono stati ritrovati resti imponenti di ossa di animali sacrificati. Nella tomba I, per esempio, cinque crani di cavallo erano disposti in fila lungo una parete, mentre lungo la parete opposta vi erano cinque crani di buoi privi di corna e un cranio di cavallo. Un'altra tomba ha restituito diciassette crani di vacche, arieti e cavalli. Vi erano anche ossa di cani. In parecchie tombe i crani e le ossa delle zampe di alcuni cavalli erano disposti su un lato della camera sepolcrale, mentre sull'altro lato si trovava un carro, completo delle sue ruote e dei raggi. Gli scheletri di cavallo erano in genere disposti l'uno dietro l'altro oppure con i crani rivolti a guardare verso le zampe. Molti dei defunti erano evidentemente dei guerrieri. Sulle tombe ricoperte di terra erano stati costruiti dei fuochi destinati a bruciare per lungo tempo. I carri sepolti con i loro destrieri si collegano probabilmente con la credenza che l'anima del defunto viaggi verso l'altro mondo sul suo carro e che il destriero sia il compagno della divinità del fuoco. Lo stesso si può dire del cane. Il sacrificio di animali ricorda un'antica usanza sacrificale indiana, l'Agnicayana. [Vedi anche *VEDISMO E BRAHMANESIMO*, vol. 9].

La necropoli di Sintashta pare riflettere uno stadio delle antiche credenze indiane anteriore a quello documentato nel *Ṛgveda*. Ma alcuni altri elementi dei riti funerari rinviano, invece, a un'area assai più ampia. Molte tribù delle steppe dell'Europa occidentale, per esempio, utilizzavano coperture tombali su pilastri e cremavano i loro defunti. Nell'Età del Bronzo la cremazione e le credenze corrispondenti erano diffuse in una vasta area delle steppe eurasiatiche, in particolare presso le tribù di Fedorovo (nel Kazakistan) e presso le tribù della cultura delle sepolture lignee (regioni del Volga e del Mar Nero settentrionale).

Queste usanze rituali dell'Età del Bronzo erano diffuse anche nell'Asia centrale. Nella necropoli di Tigrovaia Balka un *kurgan* (tumulo sepolcrale) centrale era circondato da venti (in un altro caso da quarantuno) piccoli tumuli sotto i quali furono ritrovati resti di fuochi. Durante le cerimonie che accompagnavano la sepoltura veniva evidentemente acceso una sorta di anello di fuoco intorno alle persone inumate. Questa barriera di fuoco testimoniava insieme sia la credenza che l'universo abbia una forma circolare (come nell'antica credenza indiana) sia che esso abbia una essenza ignea. Questo complesso di credenze si sviluppò ulteriormente nella religione delle popolazioni Saka delle steppe eurasiatiche.

La religione dei popoli Saka. La vasta area della steppa e della steppa montana che si estende dal lago di Aral, a occidente, fino al bacino di Minusinsk, a oriente, e che comprende Mongolia, Xinjiang e Asia centrale, era abitata da tribù connesse culturalmente (e probabilmente anche etnicamente) con gli Iranici orientali – il gruppo Saka, menzionato nelle fonti persiane e greche. Costoro parlavano una lingua iranica orientale. Le tribù dell'Asia centrale e del Kazakistan sono chiamate Saka; quelle stanziate più a oriente sono chiamate Saka siberiane.

Nelle fonti greco-romane vi sono scarsissimi riferimenti alle credenze dei Saka, riferimenti che però possono essere integrati con materiali tratti dagli antichi testi sacri degli Indoiranici, specialmente l'*Avesta* e i *Veda*, da scritti sacri zoroastriani in medio persiano e infine dalle concezioni religiose delle coeve popolazioni iraniche orientali e indoeuropee. Peraltro il materiale archeologico delle tribù Saka, che risale a un'epoca che va dal VII secolo a.C. all'inizio della nostra era, è insolitamente abbondante, specialmente per quanto riguarda le necropoli e le opere d'arte. Da queste fonti è possibile ricostruire in modo abbastanza dettagliato la religione dei Saka, che in linea generale assomigliava a quella degli Sciti, senza del resto essere ad essa del tutto identica.

I doni divini. Una caratteristica importante che accosta le credenze religiose degli Sciti europei a quelle dei Saka asiatici (una «isoglossa mitologica») è il motivo dei doni divini. Secondo il racconto di Quinto Curzio Rufo, uno dei biografi latini di Alessandro Magno, i

Saka ricevettero in dono dagli dei il giogo, l'aratro, la lancia, la freccia e il calice (7,8,17s.). I primi due doni sono legati ai frutti della terra, la lancia e la freccia alla guerra contro i nemici, il calice, infine, alle libazioni offerte agli dei. Emerge qui con assoluta chiarezza la tripartizione dei ruoli sociali.

Il culto del sole. Nelle *Storie* di Erodoto la regina Tomiri dei Massageti pronuncia a un certo punto (1,212) la formula «Io giuro per il sole, il re dei Massageti». Giuramenti sul sole e sul fuoco erano comuni fra gli Iranici nell'antichità e ancora in epoca medievale. Ma ancora in epoca recente gli abitanti del Pamir, che un tempo chiamavano «grande» il sole, giuravano sulla «testa del sole» come sommo giuramento. Essi dunque percepivano il sole come un essere antropomorfo. Anche gli antichi Iranici avevano una simile concezione antropomorfica del grande astro luminoso: per loro il sole era la forma visibile della divinità suprema, Ahura Mazdā: il suo figlio oppure il suo occhio. Conferma questa comunanza di idee il fatto che la parola per «sole» nella lingua medievale del Khotan e in alcuni dialetti del Pamir sia *urmaysde*, che evidentemente è connesso con l'antico iranico *Ahura Mazdāh*. [Vedi anche *AHURA MAZDĀ*; e *ANGRA MAĪNYU*, entrambi nel vol. 11].

Riguardo alle credenze dei Massageti Erodoto scriveva: «L'unico Dio che essi venerano è il sole, al quale sacrificano cavalli. Il concetto è quello di offrire l'animale più veloce al più veloce degli dei» (I,216). Secondo l'*Avesta*, gli antichi Iranici ripetevano: «Noi veneriamo il sole splendente, l'immortale, il ricco, [colui che possiede] veloci destrieri (*aurvaṭ-aspem*)». Il movimento del sole nel cielo era concepito come quello di uno splendente carro al quale erano legati destrieri celesti. Anche nel *Ṛgveda*, l'antico testo dell'Induismo, il tema dei bianchi destrieri celesti (Sūrya) è ampiamente e dettagliatamente sviluppato in connessione con il Dio del sole. Per questo motivo nel *Ṛgveda* il sole appare spesso sotto la forma del cavallo Dadhikrā (Dadhikrāvan).

Dopo l'inizio della nostra era, il culto solare acquisì in India una grande importanza a seguito dell'arrivo in quella regione dei Saka dell'Asia centrale e degli Yuezhi a loro connessi. Entro la fine del I millennio vi erano templi dedicati al sole in diversi luoghi dell'Asia centrale, specialmente nella regione di Merv e nella valle di Fergana. Non si sa nulla della loro struttura, anche se alcuni edifici della Siberia meridionale ci possono dare una vaga idea di luoghi di culto associati al sole e ai destrieri, intesi come suoi attributi.

Il *kurgan* di Arzhan (Tuva), un antichissimo monumento della cultura scito-siberiana (VIII-VII secolo a.C.), presentava un tumulo rotondo dalla piattaforma in pietra, il cui diametro era di circa centodieci metri e l'altezza di trentaquattro metri. Sotto il tumulo si trovava un enorme edificio ligneo, al centro del quale era posto un recinto di legno quadrato (8 x 8 metri). Al centro di questa struttura ne era posta una più piccola, al cui interno erano interrati, all'interno delle loro bare, un re e una regina, circondati da sei bare di legno e da due piccole recinzioni nelle quali erano sepolti i cortigiani del re. Qui erano interrati anche i cavalli del re. Dalla struttura centrale si dipartivano, come i raggi di una gigantesca ruota, linee formate da tronchi d'albero. L'intera superficie era divisa in settanta compartimenti trapezoidali da strutture a croce che formavano linee concentriche. Alcuni di questi compartimenti presentavano ulteriori divisioni. In nove dei compartimenti vi erano tombe plurime di cavalli; in alcuni altri compartimenti sono state ritrovate sepolture di uomini e di cavalli. Il re indossava un ricco indumento di lana e uno di pelliccia di zibellino; come la sua consorte aveva numerosi ornamenti aurei. Il pavimento del compartimento destinato alla sepoltura regale era coperto di code e di criniere di cavallo. Anche i cortigiani indossavano indumenti sfarzosi e possedevano ornamenti d'oro. Le tombe plurime di cavalli raccoglievano da quindici a trenta vecchi stalloni, probabilmente doni presentati al re da gruppi tribali a lui subordinati.

Il *kurgan* di Arzhan testimonia uno sviluppatissimo culto solare. Il re è collocato al centro di una gigantesca ruota, che simboleggia il carro solare o forse anche lo stesso sole. Il concetto della «ruota solare» è assai diffuso nel pensiero indoeuropeo. Non soltanto il re è equiparato al sole e collocato al suo centro, ma i destrieri che lo accompagnano sono posti, sia individualmente sia in gruppo, secondo regole rigidamente definite all'interno della costruzione: essi evidentemente partecipavano realmente al mito che venne raffigurato nel *kurgan*. È come se i cavalli del *kurgan* rappresentassero l'essenza più profonda del sole e indicassero, insieme, il modo attraverso il quale le anime possono raggiungere questa luce.

Questi «templi del sole» sepolcrali non erano esempi isolati. Un'altra variante più semplice è il *kurgan* di Ulug-Khorum (anch'esso nella regione di Tuva), al centro del quale è collocato un tumulo in pietra, più o meno semisferico, che ha un diametro di ventidue metri. A trentatré metri dal centro del tumulo vi è una parete di pietra. L'anello che sta fra la base del tumulo e la parete è a sua volta suddiviso in sezioni da trentadue raggi anch'essi di pietra. Frequenti sono le raffigurazioni di cavalli incise sulla pietra. [Vedi anche *SOLE*, vol. 4].

Il culto del cavallo. Le sepolture di cavalli, sia individuali che collettive, si incontrano in tutta la regione scita, saka e saka-siberiana, talora collegate a sepolture umane. Nell'Asia centrale e in Kazakistan erano diffuse fino a un'epoca recente numerose varianti della tradizione di sacrificare un cavallo ai defunti. I Kafir del Nu-

ristan hanno mantenuto la pratica di erigere sulla tomba la statua lignea di un cavaliere e spesso in Asia centrale si collocavano statuette di legno in forma di bambole sopra un cavallo di legno. Queste usanze riflettono la percezione della natura ctonia del cavallo e inoltre della sua funzione di intermediario fra i mondi: si tratta di un animale che velocemente corre fino ai mondi superiori per consegnare l'anima di defunti.

Il culto del cavallo era associato alla sua natura ultramondana, come si può ricavare da numerose raffigurazioni dell'animale. Esse, per esempio, sono spesso realizzate su pareti rocciose o su dirupi di montagna, come nel pittogramma di Oglakhta, nella regione dello Yenisei, e nel pittogramma sulla roccia di Aravan, nella valle di Fergana. Nelle fonti cinesi e centroasiatiche, e particolarmente in quelle provenienti dalla valle di Fergana, i cavalli sono definiti «celesti», evidentemente riflettendo concezioni locali. Si diceva che in una grotta nascosta su una montagna del Tokharistan vivesse un «destriero celeste». Le raffigurazioni di cavalli collocate in zone montuose, come a Oglakhta, erano spesso accompagnate da luoghi di culto dedicati al destriero celeste.

Nelle antiche leggende diffuse nell'Asia centrale i cavalli sacri abitano in genere nel fondo di un lago, un motivo che risale forse ad antiche credenze iraniche. Nell'*Avesta*, per esempio, la divinità dell'acqua e dei corsi fluviali, Aredvī, era condotta da quattro cavalli, mentre la divinità della pioggia, Tištrya, appariva nella forma di un cavallo bianco, con le orecchie e i muscoli d'oro, che raccoglieva l'acqua piovana proveniente dal lago o mare celeste Vourukaša. Non si può escludere, tuttavia, che questa rappresentazione del cavallo come destriero acquatico abbia origini ancora più antiche, forse indoiraniche. [Vedi anche *CAVALLO*, vol. 4].

Le tribù dei Saka, dunque, possedevano il culto di una divinità suprema con una sfumatura marcatamente solare. Questa divinità, che proviene dal pantheon antico iranico e ci è nota da fonti zoroastriane, poteva essere Ahura Mazdā, Mithra o forse Mithra Ahura; ma è anche possibile che nelle varie tribù dei Saka abbiano assunto particolare importanza ipostasi differenti di questa divinità. Il culto del cavallo e il culto del fuoco, nelle loro varie manifestazioni, erano associati con la venerazione di questa divinità.

Il culto del fuoco. Il culto del fuoco svolgeva un ruolo molto importante nel rituale funerario. Nelle necropoli di Uigarak e Tagisken (regione del lago di Aral), in quelle di Besshatyr (regione del Semirech'e, nel Kazakistan), Kokuibel (Pamir) e Tashkurgan (Xinjiang), e nelle necropoli sauromatiche del Caucaso settentrionale la struttura funeraria risulta talora bruciata, implicando così la cremazione totale o parziale del defunto oppure, in qualche caso, senza alcuna cremazione. La pira funeraria talvolta veniva bruciata sopra il defunto o intorno alla piattaforma funeraria; in altri casi il cadavere veniva ricoperto con la brace proveniente da una pira accesa accanto a lui.

Nel Pamir, nella regione del lago d'Aral e presso i Sauromati, i defunti venivano colorati di rosso o almeno di rosso veniva tinta la tomba: questo colore aveva probabilmente la funzione di simbolo e di sostituto del fuoco. Forse l'usanza si fondava su qualche profonda convinzione relativa alla fondamentale dicotomia del cosmo, per cui il colore rosso indicherebbe il mondo trascendente e quindi dipingere il defunto di rosso ne avrebbe favorito la fuga dal mondo dei viventi e l'unione con il mondo dei morti. Queste tradizioni richiamano le antiche credenze indoeuropee sulla necessità della cremazione. Alcune tribù dei Saka credevano che bruciare il defunto e le sue proprietà fosse una sorta di sacrificio rivolto agli dei. Ma sarebbe stata una «benedizione» per lo stesso defunto, perché le lingue di fuoco, come cavalli, lo avrebbero trasportato fino al cielo.

Il mondo dei Saka conosceva altre manifestazioni del culto del fuoco, che presentavano alcune differenze a seconda dei vari gruppi di tribù. Le tribù della regione del Semirech'e e delle regioni confinanti con lo Xinjiang possedevano incensieri e altari sacrificali con raffigurazioni di animali, processioni di bestie e scene di combattimento fra animali selvatici. Gli incensieri sembrano riflettere il mitema dell'«albero del mondo» e della divisione tripartita dell'universo. Essi probabilmente costituivano un cosmogramma sacro le cui funzioni, da realizzare nel corso del rituale del culto del fuoco, erano indicate dagli animali e dai loro raggruppamenti. [Vedi anche *FUOCO*, vol. 4].

I miti. I dati disponibili confermano che i Saka possedevano un sistema di miti ben sviluppato (anche se meno complesso di quello degli antichi induisti). Esso collegava le divinità e le loro rappresentazioni animali con la concezione cosmologica di un universo (e di tutto ciò che esiste) di tipo triadico e con l'idea dell'«albero del mondo». Queste divinità e questi concetti apparivano uniti nell'azione sacra, simile per molti versi al *yajña* induista (letteralmente, «culto del dio»; in seguito qualunque azione sacra). Si intrecciavano in queste concezioni, in modi complessi e contorti, il terrestre e il divino, il profano e il sacro. Per mezzo dei sacrifici associati al fuoco e agli animali, ogni essere umano, socialmente definito, diventava capace di partecipare a una serie di trasformazioni. Se la limitata area sacra dell'altare sacrificale si estendeva davvero fino ai limiti dell'universo intero, allora il celebrante si incarnava nell'altare stesso (un'emanazione della divinità), nel sacro fuoco e negli animali associati con la divinità: in questo modo egli si fondeva con l'infinito.

Su un tappeto di feltro proveniente dal *kurgan* V di Pazyryk (Altai) compare una scena frequentemente ripetuta: una dea con sembianze umane siede sopra un trono, indossando un indumento dalle lunghe maniche che la copre fino ai piedi. Sulla sua testa è collocata una corona a punta. La sua mano sinistra si accosta alla bocca, mentre la destra, protesa, regge un albero sacro fiorito. Di fronte a lei vi è un arciere a cavallo con faretra. Si tratta di una delle divinità femminili del pantheon dei Saka. Se essa ha origine nel pantheon degli Sciti, molto probabilmente si tratta di Tabiti o forse di Api. La scena rappresenta un matrimonio divino, attraverso il quale il sovrano acquisisce un rango sovrumano.

Il culto dell'oro. Secondo Ctesia (in Diodoro II, 34,1), i Saka costruirono sopra la tomba della loro regina, Zarina, un monumento sepolcrale a forma di enorme piramide. Sulla cima «essi collocarono una colossale statua d'oro, alla quale rendevano un culto eroico». Gli scavi archeologici non hanno naturalmente ritrovato questa statua d'oro, ma sono state rinvenute alcune «sepolture dorate». Nel *kurgan* di Issyk, non lontano da Almaty (già Alma Ata), per esempio, nella tomba principesca risalente al IV-III secolo a.C., il defunto indossava un copricapo riccamente decorato con fibbie e placche d'oro; inoltre i suoi indumenti e le sue calzature erano quasi completamente ricoperti di placche d'oro. In questa tomba sono stati ritrovati oltre 4.000 oggetti d'oro, insieme a un paio di recipienti d'argento. Nell'Afganistan settentrionale, nel tumulo di Tillya-tepe, sono state ritrovate alcune sepolture principesche risalenti a un'epoca da collocare tra il I secolo a.C. e il I secolo d.C. I defunti indossavano indumenti ricamati d'oro e decorati con piccole placche d'oro. Ciascuna tomba conteneva da 2.500 a 4.000 di queste placche. I defunti risultavano così di fatto vestiti d'oro; essi indossavano anche corone d'oro e accanto alle loro teste erano stati posti calici d'oro o d'argento.

Nell'Iran antico, in Partia, soltanto il re poteva dormire sopra un giaciglio d'oro. I re achemenidi, e tra essi anche Ciro II, erano sepolti in sarcofagi d'oro. Anche nell'India antica l'oro simboleggiava il potere regale (*Śatapatha Brāhmaṇa* 13,2,2,17). Nelle sepolture «dorate» del Kazakistan e dell'Afganistan l'idea che l'oro fosse il simbolo del re – del suo potere, del suo destino e della sua buona sorte (*farn*) – portava a decorare i cadaveri dei sovrani con un'enorme quantità d'oro, letteralmente ad «avvolgerli» nell'oro.

Queste idee si fondano probabilmente su concezioni più profonde, secondo le quali l'oro rappresenta insieme il contenuto interiore e l'ambiente esterno delle divinità: ciò vale, per esempio, per Agni e per altri dei dell'antica mitologia indiana. Nell'epica induista compaiono alcune divinità «dagli occhi d'oro» o «dalla carnagione d'oro». Il corpo del neonato Buddha Śakyamuni era raggiante come il sole e splendeva d'oro (Aśvaghoṣa, *Buddhacarita* 1,1,14; 1,1,45). L'antico dio iranico Vainu indossava indumenti rossi decorati d'oro e nell'Iran medievale l'uomo che poteva esibire una carnagione dorata era ritenuto di natura divina. Avvolgere un cadavere con stoffe ricoperte d'oro lo distingueva dai morti comuni, facendone un essere divino proveniente da un altro mondo, poiché il sovrano defunto era come il sole al tramonto. Questa credenza diede origine all'usanza di erigere statue d'oro sulle tombe dei re dei Saka e di ricoprire d'oro i loro cadaveri.

Il copricapo regale di Issyk. Le nostre conoscenze sulle credenze religiose delle tribù dei Saka possono contribuire a illuminare l'analisi dell'enigmatico e complicato copricapo a punta del principe sepolto nel *kurgan* di Issyk. Sul diadema spiccano due teste di cavallo che guardano in direzioni opposte, ma hanno un unico corpo. Sullo sfondo vi sono altre due teste di cavallo, alcune frecce in posizione verticale e piccole piastre piegate in forma di ali di uccelli. Le decorazioni sui lati rappresentano montagne, alberi sui quali vi sono piccoli uccelli, montagne con leopardi delle nevi, medaglioni con raffigurazioni di capre e di leopardi delle nevi. In cima al copricapo è collocata la piccola immagine di un leopardo delle nevi. Si tratta ancora di un cosmogramma, della variante diffusa presso i Saka del macrocosmo sacro, e insieme di una raffigurazione dell'«albero del mondo». Senza dubbio esso era associato a qualche testo rituale, a qualche invocazione o a qualche mito, e costituiva in qualche modo la loro rappresentazione iconografica concreta.

Certamente tra i Saka il sovrano fungeva anche da sacerdote. A lui si attribuiva la conoscenza e la capacità di impersonare la struttura cosmologica del mondo e inoltre il potere di connetterla con la struttura sociale della tribù. L'*axis mundi* passava attraverso il re, rappresentato nella sua testa e nella sua corona. Questo era il punto spaziale più sacro, corrispondente al luogo sacro e all'asse dell'altare sacrificale.

Si possono proporre anche considerazioni più approfondite. Le due teste di cavallo che emergono da un unico corpo comune forse riflettono la credenza nei gemelli divini, che è ampiamente diffusa presso diverse tradizioni indoeuropee. Il contrasto tra questi cavalli a due teste e i comuni cavalli che galoppano sulla terra enfatizza evidentemente il loro potere ultraterreno. La parte anteriore del copricapo, che è associata a simboli del potere regale grazie alle ali d'uccello, può forse rappresentare l'antico dio iranico della vittoria, Verethragna, che era simboleggiato dall'uccello da preda *vāregna*. Un amuleto composto dalle piume di questo uccello conferiva *khvarenah*, la «buona sorte regale». Per

gli antichi induisti, l'aquila era la personificazione di Indra e Agni era l'«aquila dei cieli». Il simbolismo del potere regale è ribadito dalle frecce in posizione verticale e dalla statuetta collocata in cima al copricapo: si tratta dell simbolo di Farn, la divinità iranica del destino regale e della buona sorte.

Le raffigurazioni ai lati del copricapo sono in tre strati, il che riflette il concetto di un modello tripartito di mondo. Lo strato inferiore, a sua volta, è diviso in tre parti, e richiama l'antica credenza indiana secondo la quale esistono tre mondi, questo mondo e altri due. L'idea di triplicità permeava la cosmogonia saka ed era la sua essenza; tuttavia, ciascuno degli elementi componenti non era omogeneo. Il concetto di un universo tripartito corrispondeva alla struttura tripartita della società saka.

Pertanto, la raffigurazione del copricapo regale di Issyk connetteva il potere terreno e sacro del re (raffigurato nella parte frontale) e la sua essenza cosmica (rappresentata ai lati). Tutto ciò è unito al diadema sottostante e alla statuetta dell'ariete sovrastante – il polo verso il quale tutto tende e che impersona l'attributo divino del re.

Usanze funerarie. Mircea Eliade ha stabilito che dopo una catastrofe mitica, cosmica, solo le persone devote, gli sciamani, e così via, possono ascendere ai cieli, con l'aiuto di un «cordone sacro» (albero, scogliera, ecc.). Per facilitare la loro ascesa, all'inumazione di queste persone si erigono dei pali di legno nelle fosse, o si pongono colonne di pietra sopra i tumuli sepolcrali (come nel Pamir).

I rituali delle tradizioni funerarie presentano considerevoli varianti fra le diverse tribù saka. Nei grandi *kurgan* del gruppo di Pazyryk talora una camera composta di tronchi era posta sopra alla pietra di fondazione della fossa sepolcrale, che si trovava a una profondità di circa quattro metri. In cima a questa stanza la fossa era riempita di tronchi e pietre. La sua superficie era ricoperta di terra a forma rotonda, sopra la quale si trovava un tumulo di pietre che aveva un diametro da trentasei a quarantasei metri. La fossa sepolcrale era quadrangolare, orientata secondo i punti cardinali. I *kurgan* più grandi avevano una doppia camera di tronchi, protetta dalla pressione grazie a una copertura lignea appoggiata su pali. Nella zona settentrionale della fossa sepolcrale venivano seppelliti cavalli (fino a dieci) e carri. Nei *kurgan* più grandi le sepolture umane erano in bare di tronco con rivestimenti. Un sarcofago di questo tipo era decorato con galli intagliati nella pelle, un altro con sagome di renne. Le pareti della camera erano ricoperte di tappeti di feltro. Le camere sepolcrali e i riti dei *kurgan* di Bashadyr e Tuekta, anch'essi in Altai, erano simili. Sebbene nell'antichità i *kurgan* siano stati depredati, gli oggetti erano così disparati e i loro resti così straordinariamente ben conservati, grazie al *permafrost*, che sono in grado di offrirci una chiara impressione dell'aspetto degli antichi abitanti, della loro cultura materiale e, in parte, delle loro credenze.

In epoca scita, nella regione dell'Altai, i defunti di rilevante importanza venivano imbalsamati, con una metodologia piuttosto complessa. Evidentemente, si credeva che questi defunti avessero un ruolo speciale nel mondo trascendente. Per esempio, gli Sciti imbalsamavano i cadaveri dei propri re (Erodoto 4.71).

Alcune delle sepolture principesche dell'Altai hanno conservato tracce della rimozione del tessuto muscolare. Ecateo di Mileto (attivo intorno al 500 a.C.) scrisse dei Massageti: «Essi considerano che la miglior morte sia, quando sono vecchi, essere sminuzzati con la carne del bestiame e mangiati mescolati assieme a quella» (Strabone, *Geografia* 11.8.6). Una testimonianza simile si trova in Erodoto (1.216). Le fonti classiche e lo *Avesta* accennano all'uccisione rituale delle persone anziane presso alcune popolazioni di lingua iranica. Nell'Altai a quanto pare piccoli pezzi della carne del defunto venivano mangiati; in questo modo si acquisivano le sue qualità spirituali e fisiche e il suo rango. Se una donna consumava uno di questi pezzi di carne, i bambini che avrebbe avuto in seguito avrebbero ereditato le qualità eccezionali del defunto. Uno strato più profondo di queste credenze animistiche è quello totemico. Associato con credenze animistiche era anche il costume di porre nella tomba le unghie tagliate del defunto e sacchetti contenenti i suoi capelli. La sepoltura era accompagnata da riti di purificazione ed estatici, che prevedevano in particolare il fumare la canapa.

La concezione religiosa dei Saka si rifletteva negli artefatti di stile animale. L'analisi di queste opere e dei materiali associati ai rituali funerari conferma l'esistenza di credenze e pratiche sciamaniche, specialmente in Siberia. Le origini dell'epica eroica delle popolazioni dell'Asia centrale e della Siberia risalgono all'epoca saka. Il maggiore eroe epico iranico, Rōtastahm (Rustam) aveva l'epiteto di *Sagčīt*, «proveniente dai Saka». Il suo nome è un simbolo dell'eroe.

[Vedi anche *INDOEUROPEI, RELIGIONE DEGLI*; e inoltre *VALLE DELL'INDO, RELIGIONE DELLA*, vol. 9; *SCITI, RELIGIONE DEGLI*, vol. 11; e *SARMATI, RELIGIONE DEI*, vol. 11].

BIBLIOGRAFIA

Non esistono libri che trattano l'argomento di questo articolo. Una panoramica generale dei siti eneolitici delle steppe asiatiche è V.M Masson e N.Ia. Merpert (curr.), *Arkheologiia SSSR. Eneolit SSSR*, Moskva 1982. Il primo studio sull'età eneolitica e

del bronzo nell'Asia centrale a contenere informazioni sulle credenze religiose è R. Pumpelly (cur.), *Explorations in Turkestan*, I-II, *Expedition of 1904; Prehistoric Civilizations of Anau*, Washington/D.C. 1908. L'analisi più recente è Ph.L. Kohl, *Central Asia. Palaeolithic Beginnings to the Iron Age*, Paris 1984, che presenta un'eccellente bibliografia ma qualche grave omissione.

Due eccellenti monografie sono dedicate alla religione delle tribù dell'età eneolitica e del bronzo: Elena V. Antonova, *Antropomorfnaia skul'ptura drevnikh zemledel'tsev Perednei i Srednei Azii*, Moskva 1977; e *Ocherki kul'tury drevnikh zemledel'tsev Perednei i Srednei Azii. Opyt rekonstruktsii i mirovospriiatiia*, Moskva 1984. Quest'ultima è un'opera fondamentale, che analizza in profondità le religioni delle antiche tribù agricole dell'intero Oriente, dall'Anatolia all'Asia centrale.

Per un'ampia documentazione sulle credenze delle tribù di Tripolye, cfr. S.M. Bibikov, *Rannetripol'skoe poselenie Luka-Vrublevetskaia na Dnestre*, Moskva 1953. Cfr. anche Aina P. Pogozheva, *Antropomorfnaia plastika Tripol'ia*, Novosibirsk 1983. Le credenze delle tribù di Tripolye-Cucuteni sono esaminate nel contesto delle altre credenze europee in Marija Gimbutas, *The Goddesses and Gods of Old Europe, 6500-3500 B.C. Myths and Cult Images*, Berkeley 1982: le sue interpretazioni, tuttavia, sono talora troppo audaci.

Per le religioni protoiraniche, iraniche e, in particolare per la religione dei Saka, cfr. Mary Boyce, *A History of Zoroastrianism*, I-II, Leiden 1975-1982. Si tratta di un'eccellente analisi delle origini e della storia antica delle religioni iraniche. Una buona panoramica generale su queste religioni, specialmente su quella dei Saka, è G. Widengren, *Die Religionen Irans*, Stuttgart 1965, basata su materiale non archeologico. Sui Saka si veda anche J. Junge, *Saka-studien. Der Ferne Nordosten in Weltbild der Antike*, Leipzig 1939; e lo studio di tipo archeologico B.A. Litvinskii, *Kangiuisko-sarmatskii farn*, Dushanbe 1968.

Descrizioni generali e analisi accurate dei materiali provenienti dai complessi archeologici dei Saka si possono trovare in M.I. Artamonov, *Sokrovishcha sakov*, Moskva 1973; e in K. Jettmar, *Die frühen Steppenvolker*, Baden-Baden 1964. Per una panoramica generale su tutti i reperti saka dell'Asia centrale, cfr. B.A. Litvinskii, *Eisenzeitliche Kurgane zwischen Pamir und Aral-See*, München 1984.

Le monografie dedicate a recenti scoperte in singoli siti archeologici includono in genere un capitolo sulle credenze religiose. Fra esse menzioniamo: K.A. Akishev, *Kurgan Issyk. Iskusstvo sakov Kazakhstana*, Moskva 1978; K.A. Akishev e G.A. Kushaev, *Drevniaia kul'tura sakov i usunei reki Ili*, Alma-Ata 1963; O.A. Vishnevskaia, *Kul'tura sakskikh plemen nizov'ev Syrdar'a v VII-V vv. do n.e. Po materialam Uigaraka*, Moskva 1973; M.P. Griaznov, *Arzhan. Tsarskii kurgan ranneskifskogo vremeni*, Leningrad 1980; S.I. Rudenko, *Kul'tura naseleniia Gornogo Altaia v skifskoe vremia*, Moskva 1953; S.I. Rudenko, *Kul'tura nasaleniia Tsentral'nogo Altaia v skifskoe vremia*, Moskva 1960; V.I. Sarianidi, *Bactrian Gold. From the Excavations of the Tillya-Tepe Necropolis in Northern Afghanistan*, Leningrad 1984; B.A. Litvinskii, *Drevnie kochevniki «Kryshi mira»*, Moskva 1972. Grande attenzione alla religione dei Saka è dedicata in D.S. Raevskii: *Ocherki ideologii skifo-sakskikh plemen. Opyt rekonstruktsii skifskoi mifologii*, Moskva 1977; e *Model' mira skifskoi kul'tury*, Moskva 1985.

[Aggiornamenti bibliografici: M.A. Dandamaev e V.G. Lukonin, *Kul'tura i ekonomika drevnego Irana*, Moskva 1980; Miriam Robbins Dexter e E.C. Palomé (curr.), *Varia on the Indo-European Past. Papers in memory of Marija Gimbutas*, Washington/D.C. 1997; F.T. Hiebert, *Origins of the Bronze Age Oasis Civilization in Central Asia*, Cambridge 1994; V.I. Ionesov, *The Struggle Between Life and Death in Proto-Bactrian Culture. Ritual and Conflict*, Lewinston/N.Y. 2002; J.M. Kenoyer, *Ancient Cities of the Indus Valley Civilization*, New York 1998; V.H. Mair, *The Bronze Age and Early Iron Age Peoples of Eastern Central Asia*, Washington/D.C. 1998; J.P. Mallory, *In Search of the Indo-Europeans. Language, Archeology, and Myth*, London 1989; V.G. Zbenovich, *Tripolye Culture. Centenary of Research*, in «Journal of World Prehistory», 2 (1996), pp. 199-241].

B.A. LITVINSKII

RUNE. Il termine inglese moderno *rune* (danese, *rune*; svedese, *runa*; islandese, *rúnar*; tedesco, *rune*) indica i caratteri dell'antico alfabeto germanico e specialmente scandinavo. Pare che il termine derivi da un'ipotetica forma germanica, *rūno-, che significa «segreto» (vedi tedesco moderno *raunen*, «sussurro»; islandese *rýna*, «parlare confidenzialmente»; gotico *rûna*, «segreto»; antico sassone, *rún*, «runa, sussurro, segreto»). Il termine finlandese *runo*, che significa «canzone», è un antico prestito germanico.

Le iscrizioni runiche, che costituiscono le più antiche forme di scrittura conosciute in lingua germanica, possono essere documentate a partire dal II secolo d.C. Ciò che si conosce dello sviluppo culturale, e soprattutto linguistico, porta all'ipotesi che le rune debbano essere state in uso per alcune generazioni, prima che fossero incise le più antiche iscrizioni pervenuteci. Vi sono numerose teorie riguardo al periodo della loro creazione, all'identità tribale dei loro inventori e ai modelli a cui si ispirarono. Molto discussi sono anche lo scopo o gli scopi originali delle rune: furono inventate e usate inizialmente per servire fini religiosi (e magici) o furono concepite innanzitutto come modo di comunicazione? È provato che durante il periodo del loro impiego (per un millennio e oltre) esse hanno servito entrambi gli scopi. (Vedi figura 1 per una riproduzione, in forma normalizzata, delle prime rune).

La distribuzione geografica delle prime brevi iscrizioni fa pensare alla Danimarca come primo centro di diffusione dell'uso delle rune. A partire dalla Danimarca, i centri delle prime iscrizioni germaniche si irradiano progressivamente verso la Norvegia e la Svezia meridionali, la Germania settentrionale, la Polonia (Rozwadów), l'Ucraina (Kowel) e infine l'Ungheria (Szabadbattyán) e la Romania (Pietroasa). In seguito, le rune si sono diffuse in Inghilterra, subendo nel tempo ca-

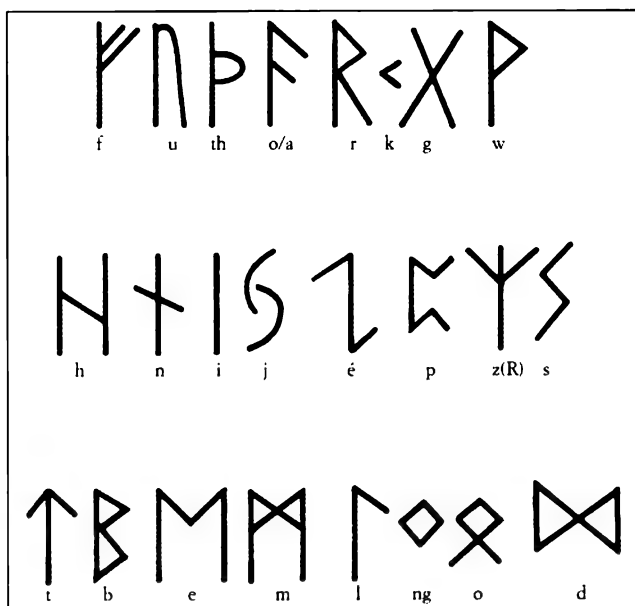



FIGURA 1. *Riproduzione, in forma normalizzata, delle prime rune.*

ratteristici mutamenti e aggiunte, e risvegliando infine l'interesse di monaci e vescovi.

La prova geografica dell'origine da un unico centro delle rune è confermata da una considerazione linguistica. Fin dall'inizio, come dimostrano tutti gli esempi noti, non si riscontrano incertezze o segni di sperimentazione: che siano state create da un genio individuale o da un gruppo, le rune furono una creazione compiuta, per quanto riguarda non solo i valori grafici o fonetici, ma anche il loro caratteristico ordine e la loro organizzazione.

Formato da ventiquattro lettere divise in tre gruppi di otto, l'«alfabeto» runico è ora conosciuto come il *futhark*, dai suoi primi sei caratteri. Durante l'età vichinga, a cominciare dall'800, e attraverso un ulteriore atto di creatività linguistica, il *futhark* scandinavo è stato ridotto a sedici caratteri, sempre divisi in tre gruppi. Ciò è avvenuto innanzitutto in Danimarca, quindi in Norvegia e in Svezia. (Vedi figura 2 per una riproduzione del *futhark* più recente, tratto dalle rune di Rök, Svezia).

Le prime iscrizioni, a partire dal 200 d.C. circa, appaiono su piccoli oggetti come punte di lancia, fibbie, amuleti e corni, a quanto pare come marchio di proprietà. La loro forma angolare si può fare risalire alla pratica di inciderle su tavole di legno. Nel IV secolo venivano già incise sulla pietra, soprattutto in Norvegia dove le pietre erano abbondanti. A questo punto le rune acquisirono un'ulteriore funzione, più duratura, soprattutto come iscrizioni commemorative che hanno spesso un notevole valore storico. La più antica iscrizione di questo nuovo tipo, che risale al 350-400, è la breve iscrizione di Einang (Norvegia), che recita «[Io, Go-]dagastiz ho dipinto le rune» (cioè, ho inciso l'iscrizione). La più lunga iscrizione (720 rune) è quella di Rök, che è in parte in versi ed è ricca di allusioni mitologiche e semistoriche. L'iscrizione più occidentale, e più settentrionale, è quella del XIV secolo di Kingiktorsoaq (Groenlandia), ben al di sopra del circolo polare artico.

Delle cinquemila iscrizioni conosciute, più di tremila sono svedesi, la maggior parte delle quali furono incise prima del 1100. Nonostante mancassero di una forma corsiva e fossero per questo poco adatte all'uso manoscritto, e malgrado fossero messe in pericolo, dopo il 1100, dalla diffusione delle lettere latine, le rune hanno comunque resistito, specialmente in Svezia, per diversi secoli. Infine, caddero in disuso, eccetto che come passatempo occasionale o per scopi limitati come quello di segnare il calendario o, riprendendo il loro primo uso, per indicare la proprietà. In Svezia una forma stenografica ha goduto di una limitata fortuna.

Alcune teorie controverse fanno derivare le rune, attraverso alcune antiche tribù germanofone, dall'alfabeto greco, dall'alfabeto romano o da quello nord-italico (etrusco); si è persino pensato a una influenza celtica. Gli ipotetici intermediari sarebbero stati i Goti del Mar Nero e i Marcomanni, stanziati in Boemia fino alla loro distruzione a Vercelli nel 18 d.C. Tuttavia, lo stesso al-

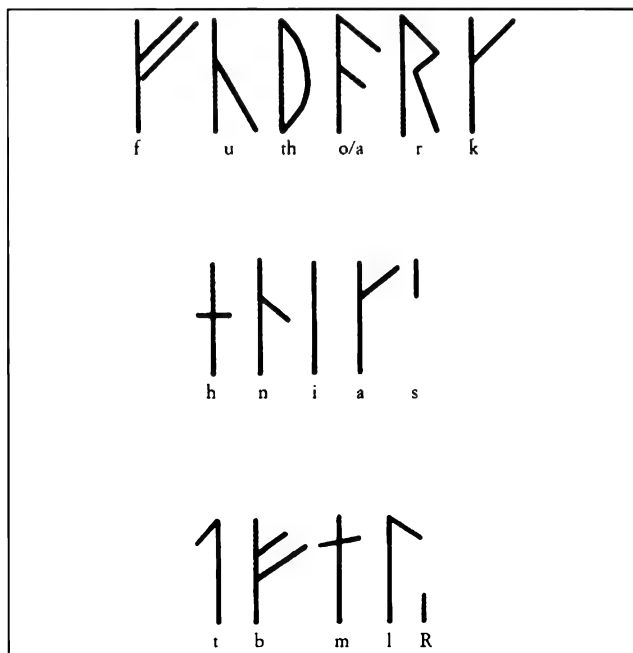



FIGURA 2. *Riproduzione del* futhark *più recente.*

fabeto gotico del vescovo Ulfila (IV secolo) mostra un'influenza runica, e i Marcomanni, o i loro compagni germanici, avrebbero adottato semplicemente l'alfabeto latino. Il numero maggiore di somiglianze si riscontra tra l'alfabeto runico e quello latino, il che è coerente con le antiche e intense relazioni tra Roma e lo Jutland (predanese), «per lungo tempo il cuore della Germania» (Haugen, 1976).

Alcuni dei primi maestri delle rune, comunque, non avevano dubbi sulla loro origine. È esplicitamente affermato, nella pietra di Noleby (Svezia, 450 d.C.), nella pietra di Sparlösa (Svezia, 800) e nell'antico norreno *Hávamál* (stanza 80 e stanze 138-144), che le rune derivano dagli dei. Che le rune siano state originariamente create per scopi magico-religiosi o meno, è certo che esse fossero adattabili a questo uso non meno degli alfabeti classici a loro precedenti o contemporanei. Le iscrizioni più antiche contengono ripetutamente la parola *alu*, che significa «protezione, magia, tabu»; nella pietra di Nordhuglo (Norvegia, 425) l'incisore si riferisce orgogliosamente a se stesso come al *gudija* (sacerdote), «protetto dalla magia».

Con il passare del tempo, le idee cristiane presero il posto delle concezioni germaniche. Le iscrizioni nel *futhark* più recente, spesso incise all'interno dei tradizionali disegni serpentini, incominciarono ad essere decorate anche con croci cristiane; i serpenti furono mantenuti in parte per tradizione e per la loro praticità come indicatori della riga, e in parte per un risentimento residuo o un senso di sfida nei confronti della «nuova fede». Tuttavia man mano che il Cristianesimo si diffondeva al Nord, gli incantesimi, le maledizioni e le invocazioni agli dei germanici, espressi in rune, cominciarono ad essere sostituiti da frasi come «tal dei tali ha fatto questo (per esempio, ha costruito questo ponte) per la propria anima». Le iscrizioni più tarde a volte sono intramezzate con frasi latine, il martello di Thórr è accostato alla croce cristiana, e viene menzionata anche la Vergine Maria.

Nelle isole britanniche le rune furono abilmente messe al servizio della Chiesa. Uno dei migliori esempi è la splendida Croce di Ruthwell (Dumfriesshire, circa 800), decorata con figure evangeliche e contenente parti di *The Dream of the Rood*. La grande pietra di Jelling, risalente al X secolo ed eretta dal re danese Aroldo Dente Azzurro all'interno di un'area monumentale in onore dei suoi genitori e di se stesso, è orgogliosamente cristiana: su di essa, Aroldo si attribuisce il merito di avere cristianizzato i Danesi. Molte pietre con incisioni runiche sono state trasportate nei cimiteri delle chiese e persino incastonate nelle mura di queste, di norma con la parte incisa non visibile, pratica dovuta più a considerazioni economiche che religiose.

Nel XVI secolo lo studio delle rune divenne una occupazione accademica in Svezia, per diffondersi poi in Danimarca e per diventare argomento di grande interesse in Germania e in Gran Bretagna nel XIX secolo. Nel XX secolo si è mostrato molto interesse per lo studio di argomenti come la crittografia runica o le teorie speculative sulla unicità germanica, e si è tentato di far derivare le rune da segni concettuali originari (*Begriffszeichen*). I risultati sono stati scarsi, ma lo studio sistematico delle rune negli ultimi cento anni ha prodotto opere di grande interesse.

BIBLIOGRAFIA

L'importante lavoro volto a fotografare, sistematizzare e interpretare il vasto *corpus* di iscrizioni procede in diversi Paesi. I nomi degni di nota nella moderna ricerca runologica sono, per la Danimarca, Ludvig Wimmer, Lis Jacobsen, Erik Moltke e Karl-Martin Nielsen; per l'Islanda, (il danese) Anders Baeksted; per la Norvegia, Sophus Bugge, Magnus Olsen, Carl J. S. Marstrander e Aslak Liestøl; per la Svezia, Sven Söderberg, Erik Brate, Otto von Friesen, Elias Wessén, Elisabeth Svärdström e Sven B.F. Jansson; per la Finlandia, Magnus Hammarström; per la Germania, Wilhelm Krause, Helmut Arntz, Hans Zeiss e Hertha Marquardt; per la Gran Bretagna, R.W.V. Elliot e R.I. Page. Orientamenti e bibliografie eccellenti si possono trovare nelle seguenti pubblicazioni:

R. Derolez, *Runica Manuscripta. The English Tradition*, Brugge 1954.
K. Düwel, *Runenkunde*, Stuttgart 1968.
R.W.V. Elliot, *Runes. An Introduction*, New York 1959.
E. Haugen, *The Scandinavian Language*, Cambridge/Mass. 1976.
S.B.F. Jansson, *The Runes of Sweden*, Stockholm 1962.
L. Musset, *Introduction à la runologie*. Paris 1965.
R.I. Page, *An Introduction to English Runes*, London-New York 1973.

ERIK WAHLGREN

SAAMI, RELIGIONE DEI. I Saami (Lapponi) sono anche detti «un popolo in quattro Paesi», perché costituiscono un gruppo etnico posto sotto la giurisdizione politica di quattro Nazioni: Norvegia, Svezia, Finlandia e Russia. Le varie lingue parlate dai Saami appartengono tutte al gruppo ugro-finnico: dal punto di vista linguistico, quindi, i Saami possono essere accostati a popoli orientali come i Finni, i Careliani, gli Estoni, ecc., mentre dal punto di vista fisico e da quello antropologico sono assolutamente isolati. Questo fatto ha provocato un vivace dibattito accademico, non ancora risolto, sulla localizzazione della loro sede originaria. Oggi si parla in genere di tre diverse lingue saami (quella orientale, quella centrale e quella meridionale), che condividono la medesima struttura di base pur risultando sufficientemente distinte.

I Saami orientali si convertirono alla Chiesa greco-ortodossa nel XVI secolo; i Saami occidentali, invece, accettarono il Luteranesimo nei secoli XVII e XVIII. I testi scritti che riferiscono alcune delle concezioni non cristiane dei Saami risalgono ai secoli XVII e XVIII e trattano principalmente delle credenze degli allevatori di renne nomadi della Finlandia e della Scandinavia. Questi testi sono in genere composti da sacerdoti o missionari e hanno spesso la forma di «confessioni di paganesimo». Sui Saami orientali abbiamo anche alcune annotazioni provenienti da etnografi e linguisti dei secoli XIX e XX, che si riferiscono però a un periodo in cui la religione locale era ormai diventata soltanto un «ricordo», una «antica tradizione», e nessuno credeva più negli antichi dei. Abbiamo comunque motivo di pensare che esistesse una comune struttura di base che caratterizzava la religione dell'intera area dei Saami: lo sciamanismo e i sacrifici alle potenze creatrici paiono essere elementi centrali di questa fondamentale struttura religiosa.

Le relazioni tra uomini e animali. Come altre popolazioni della regione subpolare, anche i Saami possedevano un'economia fondata sulla caccia. I loro riti principali, di conseguenza, erano collegati agli animali e alla loro uccisione. Hanno quindi sviluppato un complesso universo concettuale in cui dominavano spiriti animali e divinità, cioè esseri soprannaturali, che dal regno animale prendevano le loro forme.

I Saami di Finlandia chiamavano questi spiriti, o «signori», *haldi* (dal finlandese *haltija*, derivato dal termine antico germanico che significava «possedere, controllare, proteggere»). Essi ritenevano che tutti gli esseri viventi, tutti i luoghi e tutti i laghi avessero i loro *haldi* che proteggevano gli animali di una particolare specie o di una particolare regione: l'uomo era obbligato a mostrare rispetto a questi spiriti mediante speciali offerte, in particolare quelle sacrificali.

L'orso era l'animale sacro per eccellenza in tutta la regione subpolare e i riti connessi alla caccia all'orso riflettono chiaramente il rispetto che gli uomini provavano per gli animali e, in generale, per tutti gli esseri viventi. Alcune cerimonie particolari accompagnavano la caccia fin dal suo inizio. L'uomo che aveva scoperto la tana in cui l'orso giaceva in letargo aveva il compito di guidare il gruppo dei cacciatori; lo seguiva immediatamente «il suonatore di tamburo» e poi, secondo un ordine fissato, coloro che avevano il compito di uccidere l'animale. Quando l'animale era stato abbattuto, i cacciatori intonavano canti di ringraziamento rivolti sia alla preda che a Leibolmai («l'uomo dell'ontano»), che è variamente interpretato dagli studiosi come il dio della

caccia oppure come il Signore degli animali, ma che era, soprattutto, il Signore degli orsi.

In questi canti i cacciatori dichiaravano solennemente all'orso che non avevano avuto alcuna intenzione di provocargli sofferenza: cercavano, soprattutto, di dimostrarsi innocenti dando la colpa ad altri. In alcuni canti si arrivava ad accusare «uomini provenienti dalla Svezia, dalla Germania, dall'Inghilterra e da tutti gli altri Paesi stranieri» di aver provocato la morte dell'orso, e le donne accoglievano i cacciatori, al loro ritorno a casa, chiamandoli «uomini provenienti da tutte le terre straniere». La carne veniva preparata dagli uomini in un luogo speciale e portata all'interno del *kota* (la «tenda» o «capanna») attraverso il *boassio-raikie*, la porta sacra posteriore, situata proprio di fronte alla porta principale. Agghindate a festa, le donne sedevano in attesa all'interno della tenda e, quando gli uomini portavano dentro la carne, sputavano loro addosso pezzetti di corteccia di ontano che avevano a lungo masticata. Questa curiosa pratica va forse interpretata come un rito di purificazione. Dopo aver mangiato la carne, gli uomini seppellivano tutte le ossa nel medesimo ordine in cui si trovavano nel corpo, così da garantire all'orso un degno funerale. Ciascun singolo orso era probabilmente considerato un rappresentante soprannaturale della sua specie: dimostrandogli rispetto, i cacciatori si assicuravano la buona disposizione di tutti gli orsi, in modo da trarne vantaggio in occasione della caccia successiva. Alcuni studiosi hanno suggerito che queste complesse cerimonie avessero lo scopo di far rinascere dal mondo dei morti ciascun orso ucciso, affinché potesse essere di nuovo cacciato e abbattuto; ma di una credenza di questo genere non ci sono prove sicure.

Anche gli scheletri di altri animali venivano occasionalmente trattati con lo stesso rispetto: in certi periodi dell'anno, per esempio, tutte le ossa di una renna venivano collocate davanti all'immagine sacra nell'area sacrificale, dopo che gli uomini riuniti ne avevano mangiato la carne. L'immagine veniva cosparsa con il sangue e il grasso dell'animale sacrificato. Alle donne era permesso di partecipare al pasto sacro soltanto in speciali occasioni. Alcune fonti riferiscono che la divinità a cui la renna veniva sacrificata avrebbe fatto rinascere l'animale nel proprio regno e ne avrebbe così ricavato beneficio.

Gli idoli. La parola *seite* o *siei'di* esprime un fenomeno fondamentale nella religione dei Saami. Essa ricorre soltanto nelle lingue dei Saami settentrionali, ma nell'uso accademico è diventata un termine comune per indicare un fenomeno diffuso in tutta l'area saami. *Seite* era una pietra informe, non lavorata, collocata in un luogo considerato *passe* («sacro» o «santo»), a cui venivano offerti sacrifici. Qualunque roccia dalla forma singolare poteva assumere questa funzione e perfino un'intera montagna poteva essere considerata un *seite*. Non si conosce ancora l'esatto simbolismo dei luoghi in cui era collocato un *seite*, ma sappiamo che essi erano situati lungo i percorsi che collegavano i diversi territori: i viaggiatori lasciavano offerte sacrificali, al loro passaggio, per ricavarne fortuna per sé e per le proprie renne. Molti *seite* erano collocati sulle rive di un lago: probabilmente i sacrifici celebrati in questi luoghi avevano lo scopo di assicurare una buona pesca.

Le credenze sull'anima e lo sciamanismo. L'idea che gli animali siano di proprietà di esseri sovrumani che li custodiscono e che perciò devono essere rispettati dagli uomini si fonda sulla credenza che ogni essere vivente possiede almeno due anime, una corporea e una «libera». L'anima libera può manifestarsi al di fuori dal corpo, separatamente da quello, ed è considerata uno spirito custode e un doppio dell'individuo. Questa idea vale anche per gli animali, che su questo punto sono del tutto simili agli uomini. Durante il sogno, oppure in occasione di stati di *trance* o di estasi, l'anima libera può abbandonare il corpo a cui appartiene e assumere una forma concreta.

A volte un essere maligno cattura un'anima, minacciando di morte il suo proprietario. Una grave malattia. per esempio, si attribuiva un tempo all'opera di qualcuno, forse un parente defunto, che, volendo trascinare l'ammalato nel regno dei morti, ne aveva catturato l'anima. In questi casi interveniva il *noaidie* (lo «sciamano»). Dopo un lungo e faticoso periodo di apprendistato, il *noaidie*, dotato ormai di straordinari poteri psichici, sapeva entrare in stato di estasi e, in *trance*, riusciva a trasferire la propria anima nella casa dei morti, Jabmeaimo, per contrattare con loro o con la loro dea (chiamata, in certi luoghi, Jabme-akka) il ritorno dell'anima catturata. Talvolta l'anima poteva essere recuperata mediante la promessa di un sacrificio, che garantiva la guarigione dell'ammalato. Presso alcune delle popolazioni della regione subpolare è diffusa anche la credenza che i morti influenzino direttamente gli eventi che riguardano i vivi: anche in questo caso protettivo e risolutivo era considerato il ruolo dello sciamano.

Il *noaidie*, tuttavia, non poteva intraprendere un viaggio così impegnativo senza adeguata assistenza: durante il suo apprendistato era entrato in contatto con vari esseri soprannaturali, che lo avrebbero potuto aiutare in caso di necessità. I più importanti tra questi aiutanti sovrumani erano gli animali sacri: uccelli, pesci (oppure serpenti) e maschi di renna. Il *noaidie* reclutava i suoi assistenti nella residenza degli spiriti sacri, il Sájva-ájmuo (che corrisponde più o meno alle Passevare, le montagne sacre situate nel territorio settentriona-

le dei Saami). Ma anche altri spiriti potevano aiutare il *noaidie* nell'espletamento delle sue attività: un *noaidie* defunto, per esempio, poteva dare consigli al *noaidie* novizio, oppure fornire altre forme di assistenza.

La capacità del *noaidie* di andare in estasi ne faceva l'intermediario ideale tra gli uomini, che vivevano nel mondo di mezzo, e gli esseri soprannaturali, che abitavano nel mondo superiore e in quello inferiore. Questa credenza in una triplice suddivisione dell'universo era diffusa anche presso altre popolazioni della Siberia settentrionale. Il *noaidie* aveva la funzione essenziale di regolare le relazioni tra gli uomini del mondo di mezzo e le divinità e gli spiriti appartenenti agli altri mondi, nonché le relazioni tra gli uomini e le potenze della natura.

Le divinità. Senza dubbio i Saami non erano soltanto coscienti della loro dipendenza dai vari Signori dei luoghi e degli animali, ma veneravano anche vere e proprie divinità celesti e atmosferiche. Questi esseri ultraterreni non erano in genere implicati nelle consuete faccende quotidiane, ma erano comunque potenze di cui bisognava tenere conto e a cui era opportuno offrire sacrifici in particolare occasioni. Tra i Saami orientali, per esempio, dominava il dio Tiermes, che si manifestava attraverso il tuono e che è stato accostato al dio del cielo dei popoli obugrici, Num-Turem, e al dio del cielo dei Samoiedi, Num. Tra i Saami occidentali, invece, il capo degli dei era Radien/Rariet («il Signore»), in alcune aree chiamato anche Vearalden Olmai («l'uomo del mondo, o del cosmo») oppure Mailman Radien («il Signore del mondo»). Il culto a lui dedicato aveva principalmente lo scopo di favorire l'allevamento delle renne, ma gli si attribuiva anche la funzione di sostenere il mondo. Questa attività era simboleggiata da un altissimo pilastro (chiamato da alcuni Saami lo *stytto* del mondo), che aveva la sua base presso l'idolo sacrificale dedicato al dio e che reggeva, nel suo punto più alto, la stella polare.

Il potente dio del tuono Horagalles (conosciuto anche come Attjie, «padre», o Bajjan, «colui che è al di sopra») poteva demolire le montagne con il suo martello e disperdere e uccidere la renne: i sacrifici a lui dedicati avevano perciò lo scopo principale di placarne l'ira. Il sole, Beivie, era considerato indispensabile alla vita delle piante: perciò gli si offrivano sacrifici per assicurare un buon pascolo alle renne e in generale una vegetazione rigogliosa. Secondo le indicazioni di un antico osservatore, le offerte rivolte a Beivie venivano bruciate per simboleggiare il calore del sole. Beivie aiutava anche a curare la malattia mentale. Anche la luna, Aske o Manno, era destinataria di particolari sacrifici, specialmente durante il cuore dell'inverno. Bjiegg-Olmai («l'uomo del vento»), infine, conosciuto anche come Ilmaris, controllava i venti e il clima, ed era venerato in tutta la regione dei Saami.

Le donne erano sotto la speciale protezione della dea Madder-Akka («l'anziana della tribu») e delle sue tre figlie, Sarakka, Ugsakka e Juksakka. Queste dee erano strettamente legate alla casa. [Vedi *AKKAH*].

BIBLIOGRAFIA

La documentazione sulla Lapponia e sulle tradizioni dei Saami comincia a essere abbondante già a partire dalla metà del XVII secolo, quando sacerdoti e missionari inaugurarono un'intensa opera di cristianizzazione della regione, informando i loro superiori su tutti gli aspetti della cultura di questa popolazione, in particolare sulla religione e sul folclore. Una parte di questa documentazione, proveniente esclusivamente dalla Lapponia svedese, fu pubblicata in J. Scheffer, *Lapponia*, Francofurti 1673 (ben presto tradotto in inglese). Scheffer era uno studioso olandese al quale era stato affidato il compito di diffondere informazioni sui Saami in tutta Europa.

Le relazioni dei missionari del XVIII secolo contengono maggiori dettagli sulle credenze religiose dei Saami della Scandinavia, ma sono quasi tutte in lingue di scarsa diffusione. Fanno eccezione: P. Högström, *Beschreibung des der crone Schweden gehörenden Lapplanders*, København-Leipzig 1748; e Kn. Leem, *Beskrivelse over Finmarkens Lapper, deres tungemaal, Levemaade og forrige Afgudsdyrkelse*, København 1767.

Molto più recente è invece la documentazione sui Saami di Finlandia e di Russia. Per una panoramica sulla religione tradizionale dei Saami russi, cfr. l'introduzione di Arv. Genetz, *Wörterbuch der Kola-lappischen Dialekte nebst Sprachproben*, Helsinki 1891; per una raccolta di fonti sulle più antiche credenze dei Saami di Finlandia, cfr. T.Imm. Itkonen, *Heidnische Religion und späterer Aberglaube bei den finnischen Lappen*, Helsinki 1946. N. Kharuzin, *Russkie Lopari*, Moskva 1890, contiene una ricca documentazione sui miti, ma per quanto riguarda le pratiche di culto deriva in gran parte dagli scritti di Scheffer e Högström, quindi dalla Scandinavia.

La religione dei Saami ha attratto principalmente studiosi scandinavi e i primi studi sono stati pubblicati in una o nell'altra delle lingue nordiche. Fortemente influenzati dall'evoluzionismo imperante a quel tempo, integrato con la teoria degli imprestiti, sono studiosi come U. Holmberg (conosciuto come U. Harva dopo il 1927), *Lappalaisten uskonto*, Porvoo 1915; e R. Karsten, in *The Religion of the Samek*, Leiden 1955. Risulta metodologicamente assai più moderno il successivo studio sulla mitologia ugro-finnica e siberiana di U. Holmberg, *Finno-Ugric, Siberian*, Boston 1927 (The Mythology of All Races, 4). Cfr. ora Å. Hultkrantz, *Die Religion der Lappen*, in I. Paulson et al. (curr.), *Die Religionen Nordeurasiens und der amerikanischen Arktis*, Stuttgart 1962.

Ern.M. Manker, *Die lappische Zaubertrommel*, I-II, Stockholm 1938-1950, descrive accuratamente circa ottanta tamburi di sciamani, conservati fino ai giorni nostri, il più antico dei quali risale alla metà del XVII secolo.

Tra i vari altri aspetti della religione dei Saami, quelli maggior-

mente trattati dagli studiosi sono la cerimonia dell'orso, i sacrifici, la figura e il ruolo dello sciamano, i riti funerari, le concezioni dell'anima, il culto del sole, il concetto di Signore degli animali e i miti sull'origine dei Saami.

LOUISE BÄCKMAN

SAGA. A partire dal tardo XII secolo, quasi duecento anni dopo l'introduzione del Cristianesimo, in Islanda si assiste alla produzione di una vasta letteratura delle saghe. Le saghe islandesi sono opere in prosa, in forma narrativa, che comprendono romanzi e racconti, biografie di uomini famosi e resoconti di eventi storici islandesi. Dal punto di vista letterario, il gruppo più importante è quello delle «saghe familiari», che trattano di persone ed eventi del periodo più antico della colonizzazione dell'Islanda (tardo IX secolo e X secolo). Sono basate in parte sulla tradizione orale, ma le vicende e le leggende sono interpretate dagli autori, come avviene in un romanzo storico. Esse variano molto per lunghezza e valore artistico: le migliori sono considerate capolavori letterari, tra i quali la più notevole è la *Brennu-Njálssaga* (Saga di Njall bruciato). Un secondo gruppo è rappresentato dalle «saghe dei vescovi», le vite dei primi vescovi islandesi, tra le prime saghe ad essere scritte. Un terzo gruppo è quello delle «saghe dei re», i racconti delle vite dei sovrani di Norvegia sin dai tempi leggendari, tra le quali la più conosciuta è la raccolta che costituisce la *Heimskringla* di Snorri Sturluson. Un quarto gruppo, più piccolo, è quello delle saghe contemporanee che vanno sotto il titolo di *Sturlungasaga*, in parte scritte dal nipote di Snorri, Sturla Thórðarson, che racconta eventi ai quali prese parte egli stesso. Infine, vi sono le «saghe dei tempi antichi», conosciute a volte come «saghe menzognere», le quali non hanno alcuna pretesa di accuratezza nella registrazione degli eventi passati. Si tratta di racconti di avventure fantastiche, imprese dei re e degli eroi di un passato leggendario, battaglie con mostri ed esseri sovrannaturali ed esperienze di viaggiatori in strane terre a nord o a est della Scandinavia.

Dopo che, nel 1000 d.C., fu accettato il Cristianesimo, si iniziarono a tenere dei resoconti scritti e, poco dopo, fu prodotta la prima letteratura scritta, inizialmente in latino, poi in islandese. Si fondarono scuole per insegnare la nuova cultura, gli Islandesi si recarono all'estero per studiare e al loro ritorno portarono nuove influenze letterarie. Già in possesso di una ricca letteratura orale – la pratica di raccontare storie era infatti fiorita sin dall'inizio della colonizzazione – gli Islandesi ebbero molto a cuore la conservazione delle tradizioni familiari. Influenzati da nuove idee, composero saghe scritte nella propria lingua, alcune come registrazione di eventi storici, altre come opere letterarie serie basate sulle tradizioni del passato, altre ancora scritte principalmente a scopo di intrattenimento. Ma, vista attraverso gli occhi degli scrittori cristiani, l'immagine del passato religioso è ricostruita probabilmente sulla base di ricordi e tradizioni popolari vaghi, di una deliberata ricostruzione antiquaria, o delle personali ipotesi dell'autore rispetto all'antica religione, che trovano fondamento nelle Scritture ebraiche o nelle opere di Virgilio. Le saghe non esprimono, se non raramente, ostilità esplicita nei confronti della venerazione degli dei tradizionali, tranne, forse, nel caso delle saghe dei primi re cristiani o di quelle che descrivono la conversione. D'altra parte, in queste opere la religione tende a rimanere sullo sfondo, poiché l'interesse principale è rivolto alle lotte per il potere, alle relazioni familiari, all'ascesa di uomini eccezionali e alle morti tragiche in seguito a faide o conflitti locali.

Le saghe, pertanto, formano un insieme complesso di materiale. Non offrono alcuna testimonianza in prima persona dell'Islanda pagana, sebbene l'arte narrativa degli scrittori di saghe possa dare a volte questa impressione. Esse, tuttavia, contengono materiale di grande interesse per gli storici della religione. La *Eyrbyggjasaga* (Saga degli abitanti di Eyre), per esempio, fornisce la cronaca dell'arrivo dalla Norvegia di Thorolf, un devoto del dio Thórr, che andò a stabilirsi in Islanda occidentale. Si racconta di come egli abbia scelto la sua terra su consiglio del dio, vi abbia eretto dei pilastri portati dal santuario di Thórr in Norvegia, segnato il proprio territorio con il fuoco e costruito un nuovo tempio vicino alla propria casa. Malgrado la descrizione elaborata di questo tempio e la sua somiglianza con una chiesa cristiana possano rivelarsi fuorvianti, il collegamento di Thórr con la terra, con la scelta di un campo sacro per l'assemblea della legge e i giuramenti prestati su un anello sacro, nel complesso risultano convincenti. Inoltre, Thorolf scelse come luogo sacro una collinetta rocciosa conosciuta come *Helgafell*, un punto di riferimento ben visibile da molti chilometri, a forma di grande tumulo funerario. Ci viene riferita la credenza che gli uomini della famiglia di Thorolf entrassero nella collina dopo la morte e che si potevano udire i rumori di un banchetto provenire da lì. Ciò è coerente con quanto si conosce del culto germanico degli antenati, in relazione ai grandi tumuli funerari della Scandinavia, e sembra basato su tradizioni locali indipendenti da influenze letterarie. Analogamente, nella *Víga-Glumssaga*, la famiglia dell'eroe adora il dio Freyr, la principale divinità della fertilità dei Vanir, ed è responsabile di un campo sacro rinomato per le sue colture. In un periodo di difficoltà, il giovane eroe abbandona il culto di Freyr per quello del dio guerriero Odino, attirando

su di sé le ire di Freyr quando uccide un uomo nel campo sacro. Queste brevi notizie sul ruolo della religione nella vita degli uomini, la stretta relazione tra gli dei e la terra e il loro collegamento con la legge, costituiscono importanti integrazioni che si aggiungono alla presentazione letteraria degli dei nelle *Edda*.

Le saghe raccontano di giuramenti di vendetta, banchetti sacrificali, pratiche divinatorie, del favore dei *landvættir* («spiriti della terra») verso alcuni uomini, ai quali procuravano fortuna nella coltivazione e nella pesca. Presentano Thórr come protettore contro i temporali e il cattivo tempo in mare, e come il dio che mantiene l'ordine nella comunità; Freyr compare come colui che porta buoni raccolti e Odino è il dio che crea attrito tra gli uomini, ma anche che dona ai poeti e agli oratori il potere della parola. Le saghe sottolineano spesso l'importanza della «fortuna» di una famiglia o di un sovrano, che può essere tramandata da un uomo all'altro e che a volte è personificata come uno spirito custode femminile.

Esse contengono racconti che parlano di metamorfosi, in cui gli uomini prendono forma d'animale in sogno o nell'eccitazione della battaglia. [Vedi *METAMORFOSI*, vol. 4]. Queste informazioni sono sparse nelle saghe e devono sempre essere trattate con attenzione. Per esempio, oggi tutti riconoscono che l'affascinante racconto, contenuto nella *Hrafnkelssaga*, di un cavallo sacro che un eroe possiede in comune con il dio Freyr e che, egli giura, non sarà mai cavalcato da un uomo, pena la morte, è una presentazione tarda e inventata di credenze e pratiche pagane, probabilmente estranee alla tradizione islandese antica.

Oltre alle saghe riconosciute come eccezionali opere letterarie, vi sono frammenti o saghe mal conservate che trattano di pratiche religiose. Alcune appaiono nel *Landnámabók* (Il libro degli insediamenti), un complesso resoconto della colonizzazione dell'Islanda. La più antica versione sopravvissuta fu scritta nel tardo XIII secolo e alcuni dei suoi racconti provengono dalle saghe orali o da saghe scritte andate perdute. Le saghe, nel loro complesso, contengono molto folclore, in particolare storie sul ritorno dei morti e di stregoneria, che potrebbero rappresentare credenze e racconti popolari del tempo in cui furono scritte. Molti elementi folclorici sono contenuti anche nelle saghe dei primi re cristiani di Norvegia, Olaf I Tryggvason e Olaf II Haraldsson, che sono rappresentati come vincitori degli stregoni pagani con la loro magia cristiana. Ancora più interessante per la nostra conoscenza degli dei germanici è la storia leggendaria dei primi re nella *Ynglingasaga*. In essa, i membri della famiglia reale svedese sono presentati come discendenti di Freyr e come adoratori di Odino. Alcuni dei miti che vi sono contenuti non si ritrovano altrove, come quello della guerra tra gli Æsir e i Vanir, i due gruppi di dei.

Le saghe e le storie prodotte soprattutto a scopo di intrattenimento, come quelle aggiunte alle ultime saghe dei re, formano un complesso di opere di qualità varia. Vi sono racconti vivaci e umoristici, qualche parodia di pratiche pagane, in particolare degli Svedesi, che mantennero il culto degli antichi dei più a lungo dei Norvegesi o dei Danesi. Vi è, ad esempio, il racconto di un giovane norvegese che si unì ad una sacerdotessa di Freyr, la quale viaggiava per le fattorie con l'intento di portare agli uomini buone annate, e che impersonava Freyr con notevole successo. Questa idea può essere stata suggerita da racconti stranieri sull'imitazione degli dei nel mondo antico, ma la comicità dipende dal fatto che tali pratiche venivano immaginate come parte del culto dei Vanir, come confermano altre testimonianze esterne alle saghe.

Alcune «saghe dei tempi antichi» contengono storie sugli dei. Nella *Gautrekssaga* si trova il racconto di Starkaðr il Vecchio, un famoso guerriero rinomato per il suo coraggio e per la sua efferatezza come seguace di Odino. Sua madre lo consacrò al dio prima della nascita in cambio di aiuto in una gara per la fabbricazione della birra e, quando diventò uomo, Odino lo costrinse a commettere un tradimento imperdonabile e a provocare la morte sacrificale del re che egli serviva, il che lo portò ad essere impiccato e accoltellato secondo i riti del Wōdan germanico. Nel Nord il racconto di Starkaðr si riferisce a tempi ancora più antichi; il racconto che riguarda un altro eroe popolare, Sigurd il Volsungo, e in particolare la sua uccisione del drago e la sua morte tragica, sembra risalire al X secolo, quando fu illustrato su pietre commemorative in Scandinavia e nell'Inghilterra settentrionale. D'altro canto, la storia del padre di Sigurd, Sigmund, un altro seguace di Odino, che ricevette la sua famosa spada dal dio, potrebbe risalire alla prima tradizione eroica germanica. Altri eroi del passato, come Ragnar Lodbrok, di cui si dice sia stato messo a morte in una fossa di serpenti, e il re danese Hrólfr Kraki, che cadde con i suoi guerrieri in Svezia dentro un palazzo in fiamme, sembra siano state figure eroiche dell'era vichinga. Tali leggende eroiche si possono distinguere dai racconti comici che fanno la parodia degli dei, come il *Sǫrla Þáttr* (Racconto di Sorli), in cui Odino impiega Loki per rubare la collana di Freyja, così da costringerla a fare ciò che lui vuole. Anche questo racconto, tuttavia, è legato a una tradizione eroica precedente, quella della disputa tra Hedin e Hogni e alla loro eterna battaglia nell'aldilà.

Le saghe sono quindi una ricca miniera di tradizioni sugli eroi nordici e germanici, di racconti dei famosi guerrieri di Odino, di informazioni sulle pratiche reli-

giose, di folclore, e di materiali successivi introdotti da fonti straniere per farne delle buone storie. Le testimonianze sull'antica religione germanica sono di conseguenza difficili da estrapolare e il loro valore varia in maniera significativa.

Poiché l'Islanda era una nuova colonia, fondata su un'isola praticamente deserta nel tardo IX secolo, gli scrittori di saghe erano tagliati fuori dalla madrepatria e dalle tradizioni religiose legate ai suoi luoghi sacri e di sepoltura. Essi non avevano sacerdoti ufficiali che conservassero le antiche tradizioni, e i *goðar*, che organizzavano i banchetti religiosi, erano uomini potenti e autorevoli dei vari distretti, piuttosto che capi religiosi. D'altro canto, nelle saghe possiamo vedere i tentativi fatti dai primi coloni per riempire questo vuoto, creando nuovi luoghi sacri, in particolare l'imponente sito sacro di Thingvellir, dove l'assemblea generale (Þing) si incontrava una volta l'anno. Si facevano offerte agli spiriti della nuova terra, che si possono considerare come gli equivalenti dei mitici Vanir. Molti Islandesi sostenevano di discendere dalle famiglie reali di Norvegia e Danimarca e iniziarono a registrare le antiche tradizioni di questi Paesi. Nel XII secolo vi fu una rinascita dell'interesse per il passato eroico con i suoi racconti di dei ed eroi. Tracce di tale rinnovato interesse si possono trovare nelle saghe, e la nuova esplosione di attività creativa ispirata da questo fenomeno può indurci a pensare che siamo di fronte a fonti di prima mano, quando invece esse non lo sono affatto. È proprio per la ricchezza e maestria delle saghe che bisogna fare molta attenzione nell'utilizzarle come fonti affidabili per l'antica religione del Nord.

BIBLIOGRAFIA

Molte delle saghe islandesi meno note non sono state tradotte, ma un certo numero di «saghe familiari» sono disponibili in inglese in edizioni economiche. Vi sono buone traduzioni moderne di Gwyn Jones, Hermann Pálsson e altri. P. Foote (cur.), G. Johnston (trad.), *The Saga of Gisli*, Toronto 1973, contiene un saggio di Peter Foote che fornisce un breve resoconto della letteratura delle saghe. Th.M. Andersson, *The Problem of Icelandic Saga Origins*, New York 1964 e P. Hallberg, *Den isländska sagan*, Stockholm 1956, sono studi generali sulla saga. Il problema delle fonti e delle teorie contrastanti sulle saghe è discusso in dettaglio in L. Lönnroth, *Njáls Saga. A Critical Introduction*, Berkeley/Cal. 1976. Per il problema specifico della *Hrafnkelssaga*, cfr. S. Nordal, *Hrafnkels Saga Freysgoða. A Study by Sigurdud Nordal*, R.G. Thomas (trad.), Cardiff 1958.

Le «saghe dei re» nello *Heimskringla* di Snorri Sturluson sono state tradotte in L.M. Hollander (cur. e trad.), *Heimskringla. History of the Kings of Norway*, Austin (1964) 1991, rist., mentre le saghe di Olaf sono state tradotte in Jacqueline Simpson (cur.), S. Laing (trad.), *Heimskringla, part 1. The Olaf Sagas*, I-II, London 1964. Alcune delle «saghe dei tempi antichi» sono stata tradotte individualmente; alcune si trovano in Nora Kershaw (cur. e trad.), *Stories and Ballads of the Far Past*, Cambridge 1921, altre in Jacqueline Simpson (cur. e trad.), *The Northmen Talk*, London 1965, che ha un'utile introduzione. Un approccio di stampo antropologico al rapporto con la magia e la religione espresse nelle saghe e nei poemi si può trovare in Rosalie H. Wax, *Magic. Fate and History. The Changing Ethos of the Vikings*, Lawrence/Kans. 1969.

[Aggiornamenti bibliografici: molte saghe sono disponibili in inglese nelle edizioni Penguin. V. Hreinsson (cur.), *The Complete Sagas of Icelanders*, I-V, Reykjavík 1997, contiene tutte le «saghe familiari» e molti racconti medievali ad esse collegati. Cfr. S.A. Mitchell, *Heroic Sagas and Ballads*, Ithaca/N.Y. 1991, pp. 188-90. per una lista delle traduzioni inglesi delle saghe mitico-eroiche. Per una panoramica degli studi sulle saghe, cfr. Carol Clover e J. Lindow (curr.), *Old Norse-Islandic Literature. A Critical Guide*, Ithaca/N.Y. 1985. Ulteriori riferimenti si possono trovare in J. Lindow, *Scandinavian Mythology. An Annotated Bibliography*. New York 1988. Margaret Clunies Ross, *Prolonged Echoes. Old Norse Myths in Medieval Northern Society*, I-II, Odense 1994-1998, tratta i miti nordici e la loro ricezione nell'Islanda medievale. Th.A. DuBois, *Nordic Religions in the Viking Age*, Philadelphia 1999, indaga i rapporti dinamici tra Cristianesimo, paganesimo nordico e le religioni balto-finnica e saami. L'uso delle informazioni sui rituali pagani contenute nelle saghe viene discusso da Jens Peter Schjødt e Margaret Clunies Ross in Margaret Clunies Ross (cur.), *Old Norse Myths, Literature and Society*. Odense 2003, pp. 261-99].

HILDA R. ELLIS DAVIDSON

SAMOIEDI, RELIGIONE DEI. Si indicano oggi con il termine Samoiedi diverse popolazioni dell'Eurasia settentrionale che parlano lingue correlate tra loro. La maggior parte di queste popolazioni vive nella Siberia occidentale, nella regione che si estende tra le penisole del Yamal e del Taimyr, a nord, e la catena dei monti Saiani, a sud. Alcune altre vivono nella penisola di Kola e nei pressi del fiume Pechora, nella regione più nordorientale dell'Europa. La lingua parlata dai Samoiedi è connessa al gruppo linguistico ugro-finnico: insieme formano la famiglia linguistica uralica.

I Samoiedi, che attualmente contano circa 35.000 unità, si dividono in primo luogo tra Samoiedi settentrionali e Samoiedi meridionali. I Samoiedi settentrionali includono i Nenci (detti anche Samoiedi dello Yurak, che, con circa 30.000 membri, sono di gran lunga il gruppo più numeroso); gli Nganasani (o Tavgi, circa 900 membri); e gli Enzi (o Samoiedi dello Yenisei, circa 450 membri). Dei Samoiedi meridionali è attualmente sopravvissuto un solo gruppo, i Selkup (un tempo chiamati Samoiedi Ostiachi), con circa 3.500 membri. Alcuni altri gruppi di Samoiedi meridionali sono nomina-

ti nei documenti, ma ora sono praticamente estinti: i Kama, i Koibal, i Motor e i Taigi. Prima della formazione delle attuali lingue e gruppi dei Samoiedi, circa 3.500 anni fa, probabilmente esisteva un gruppo protosamoiedo, che si separò dal più ampio gruppo originario protouralico.

I vicini dei Samoiedi sono, o sono stati nel corso della storia, i Khanty e i Komi (ugro-finnici), vari popoli turchi siberiani, gli Evenki (tungusi), i Ket (talora classificati come paleosiberiani) e, più recentemente, i Russi. La cultura tradizionale dei Samoiedi si basa sulla caccia agli animali da pelliccia, sulla raccolta, sulla pesca e sull'allevamento di renne. Il governo sovietico ha introdotto nell'economia dei Samoiedi, a partire dagli anni venti del XX secolo, forme di collettivizzazione forzata.

Il mondo spirituale. La divinità principale dei Nenci è Num, il creatore del mondo, degli uomini e di tutte le cose. Il suo ruolo è fondamentalmente ambiguo: in genere è distante dagli uomini e non interviene nei loro affari, salvo quando viene esplicitamente chiamato in aiuto nella lotta contro Nga, il dio del male, della morte e del mondo infero. Secondo le concezioni religiose dei Nenci, Nga è il figlio di Num, ma questa coppia formata da padre e figlio non si incontra presso gli altri Samoiedi, che considerano la divinità benevola e il suo avversario del tutto indipendenti l'uno dall'altro. Sacrifici in onore di Num vengono celebrati due volte l'anno, all'inizio dell'inverno e in primavera. Possono essere indifferentemente cruenti, con l'uccisione di cani o di renne, oppure incruenti, con l'offerta di denaro, indumenti oppure cibo. [Vedi *NUM*].

Appartiene al mondo spirituale anche Ilibemberti, che nella religione dei Nenci è variamente descritto come uno spirito che elargisce buona fortuna nella caccia alle renne e alle volpi oppure, alternativamente, come un protettore delle renne. Non è una vera e propria divinità, come sono invece Num e Nga. Il suo nome, liberamente tradotto, significa «lo spirito che dona ricchezze e nutrimento (sotto forma di renne o di selvaggina)». Ilibemberti è un essere spirituale pienamente coinvolto nella concretezza dell'esistenza attuale: per questa sua caratteristica è per così dire l'opposto di Num, il dio supremo e creatore, che è privo di forma e trascende il tempo. I Samoiedi conoscono anche una divinità materna, una sorta di Terra Madre, che protegge l'intero genere umano e in particolare le donne durante il parto.

Si dice spesso che i Nenci venerano le pietre e le rocce. In realtà essi pensano semplicemente che certe montagne e certe rocce, così come alcuni fiumi e laghi, posseggano spiriti individuali a cui si deve devozione. Gli Nganasani credevano che alcuni manufatti prodotti dall'uomo potessero comprendere le parole umane. Essi suddividevano gerarchicamente gli esseri sovrannaturali in tre categorie: gli spiriti benevoli, padroni del fuoco, dell'acqua, della foresta, della caccia e della pesca; gli spiriti malvagi, antropomorfi; e gli spiriti aiutanti dello sciamano (per lo più zoomorfi). Tra i Selkup si riteneva che alcuni spiriti potenti potessero controllare la buona sorte. Gli spiriti erano in genere concepiti come intermediari tra Num e gli uomini e considerati capaci di entrare in contatto con gli sciamani. Si riteneva che ogni individuo avesse una stella corrispondente a sé nel cielo, una credenza che portava gli uomini a essere più vicini a Num di quanto possa suggerire il suo atteggiamento di fondamentale disinteresse per il mondo, già descritto in precedenza.

I riti. Oltre ai sacrifici periodici rivolti a Num, di cui si è già detto, altri sacrifici vengono celebrati in luoghi specifici, dove sono erette rappresentazioni in legno o in pietra di taluni spiriti. Tra i Selkup questi luoghi sono fratrilocali. Tra i riti di passaggio celebrati dai Samoiedi i più importanti sono l'iniziazione dello sciamano, i riti della nascita (che prevedono essenzialmente la purificazione della tenda) e le cerimonie per i defunti.

I Samoiedi credono che il morto continui a vivere nell'aldilà come un'ombra, una sorta di spirito inferiore. Tra gli Enzi il defunto viene lasciato per alcuni giorni in una tenda, avvolto da pelli, mentre la vita familiare continua senza cambiamenti. A un certo punto vengono preparati alcuni oggetti appartenenti al defunto e in una pentola con coperchio viene posto del pane e del tè sminuzzato. Il cadavere viene quindi trasportato sul luogo della sepoltura e deposto in una bara (sigillata con chiodi di ferro) con i piedi rivolti verso nord. Sulla bara, prima di calarla nella tomba appena scavata, vengono deposti i regali preparati in precedenza e alcuni utensili per la lavorazione delle pelli. I parenti più stretti intonano lamenti. Infine sulle impronte nella neve che conducono al luogo della sepoltura vengono collocati dei bastoncini e il corteo funebre, guardando verso nord, invita il defunto a non tornare indietro.

Per l'occasione i Nenci abbandonano vicino alla tomba anche una slitta rotta appartenuta al morto e uccidono una renna. I neonati morti subito dopo il parto vengono avvolti in fagotti e sospesi ad alberi o pali. Dopo la morte di un uomo, la vedova si costruisce un amuleto di legno o un pupazzo con le fattezze del marito e, vestendolo e nutrendolo come se fosse vivo, dorme con esso per sei mesi dopo la morte: durante questo periodo non può risposarsi. Presso alcuni gruppi questo amuleto viene conservato per alcuni anni. Gli amuleti sono in genere collocati sopra speciali mensole nella parte posteriore della tenda, quella che viene considerata sacra.

Tra i riti occasionali celebrati dai Samoiedi ricordiamo la cerimonia della pulitura delle tende (in febbraio

tra gli Nganasani) e, presso i Nenci, il rito in cui vengono bruciate pelli di strolaga per assicurare bel tempo, oppure ciocche di capelli e frammenti di unghie di qualcuno per augurargli la malasorte.

Le relazioni tra gli uomini e gli animali. Un solo animale è chiaramente caratterizzato come maligno: il lupo, il peggiore nemico della renna. Alcuni pesci, come il luccio, sono, al contrario, venerati. La renna è considerata un animale puro e la renna bianca, in particolare, è associata al sole e considerata sacra. Come ovunque in Siberia, l'orso gode di particolare rispetto. La carne di orso deve essere masticata in una maniera particolare e non può essere assolutamente consumata dalle donne. Alle donne è anche proibito mangiare la testa della renna e alcuni pesci (come il luccio e lo storione crudo).

Alcuni dei clan dei Samoiedi associano la loro origine o i loro antenati a particolari spiriti protettori che vengono rappresentati in forma di animali. Queste credenze totemiche comportano specifici atteggiamenti e modelli comportamentali (soprattutto tabu) riguardo a certi animali. Come si è già accennato, molti di questi tabu si collegano ad atteggiamenti tradizionali nei confronti delle donne: poiché le donne sono considerate impure, per esempio, era loro proibito camminare sopra l'attrezzatura per la caccia.

Lo sciamanismo. Le funzioni e il ruolo sociale dello sciamano tra i Samoiedi sono, in linea generale, gli stessi che si incontrano presso le altre popolazioni di quell'ampio territorio che viene definito «fascia sciamanica», che si estende, nell'Eurasia settentrionale, dalla Lapponia fino alla penisola della Kamchatka. Lo sciamano è il principale operatore del sacro, che funge da mediatore tra l'uomo e il soprannaturale: cura i dolori (la malattia viene interpretata come un temporaneo allontanamento dell'anima dal corpo), predice il futuro, invoca protezione e aiuto per la caccia e la pesca, ritrova gli oggetti che sembrano perduti, celebra i riti funerari. Tra i Nenci vi sono tre classi di sciamani: coloro che sanno compiere straordinari miracoli, una classe intermedia e, infine, i «piccoli» sciamani. (Vi è poi anche una classe di indovini, che però non sono, propriamente, degli sciamani: essi non hanno poteri sciamanici, anche se gli indigeni spesso li confondono con gli sciamani).

La funzione dello sciamano è ereditaria. Tradizionalmente ogni gruppo parentale (clan o fratria) possiede il suo sciamano che, mentre è ancora in vita, trasmette la sua carica a un successore. Sembra che donne sciamane siano esistite un tempo tra i Samoiedi della regione del fiume Turukhan.

Possediamo numerose descrizioni delle diverse fasi dell'iniziazione sciamanica. Il candidato alla funzione di sciamano è in genere un ragazzo di circa quindici anni, che viene prescelto e istruito da un parente più anziano. L'istruzione talora comprende prove difficili e violente, di tipo ordalico, quali complicati percorsi alla cieca, bendati, e percosse. Infine il candidato deve dichiarare di aver fatto un sogno nel quale ha viaggiato verso foreste e luoghi lontani, dove ha comunicato con gli esseri soprannaturali. Al processo di selezione e di preparazione del nuovo sciamano partecipano tutti gli spiriti degli sciamani precedenti e molti altri spiriti (quelli dell'acqua e della terra, per esempio, e addirittura lo spirito della sifilide, uno spirito femminile diffuso in Russia). A questi spiriti viene richiesto di assistere il candidato nei suoi futuri compiti.

Nel corso della seduta sciamanica, allo sciamano pare di seguire «una strada diretta verso nord» (oppure verso sud, secondo una diversa testimonianza). Egli è accompagnato dagli spiriti assistenti e il suo mezzo di locomozione è un animale, in genere una renna. Lo sciamano pone delle domande a Num e, se il contatto viene stabilito, riferisce le risposte di Num. I suoi strumenti principali sono il tamburo (rotondo, dall'ampio bordo, ricoperto di pelle da una sola parte, con un diametro tra i trenta e i cinquanta centimetri) e le bacchette. Il suono ossessivo provocato dalla percussione del tamburo rappresenta sia il viaggio nell'altro mondo sia il rapporto tra lo sciamano e Num e i suoi assistenti. Durante la seduta talora gli occhi dello sciamano sono coperti da un fazzoletto, probabilmente per favorire maggiormente la sua concentrazione.

L'abbigliamento tradizionale dello sciamano è ancora diffuso preso molti gruppi di Samoiedi (ma non presso i Nenci). Gli sciamani degli Nganasani hanno tre costumi ciascuno, perché si crede che siano nati tre volte. Sembra che il nome del copricapo degli sciamani dei Selkup sia preso in prestito dal tunguso: ciò suggerisce contatti culturali relativamente recenti nella sfera della religione. Sono egualmente documentate relazioni occasionali tra gli sciamani dei Nenci e quelli degli Evenki.

Il compenso per i servizi dello sciamano può variare grandemente, da un paio di guanti fino a una pelle di daino o addirittura parecchie renne. Lo sciamano defunto, se il suo successore è già stato scelto, viene seppellito con i suoi vestiti di ogni giorno. Tra i Nenci alla morte di uno sciamano viene preparata una piccola renna di legno, che viene ricoperta con la pelle di un piccolo di renna e che rappresenta lo spirito assistente dello sciamano defunto.

La religione dei Samoiedi nei tempi recenti. I Russi, che durante la loro espansione verso oriente raggiunsero il fiume Yenisei nel 1603, introdussero importanti mutamenti nella vita economica e spirituale dei Samoiedi. Venne programmata una attività missionaria, ma essa fu piuttosto superficiale, per cui il Cristianesi-

mo dei Samoiedi fu quasi soltanto nominale e le credenze tradizionali sopravvissero. Il contatto con gli Europei portò ai Samoiedi nuove armi, utensili e beni, in cambio di pellicce, ma introdusse anche l'alcool, la sifilide e il vaiolo. Perciò i Samoiedi svilupparono un rapporto fondamentalmente ambiguo con gli Europei: da un lato, infatti, la religione tradizionale ne risultò indebolita, ma dall'altro ne uscì rafforzata, perché servì come fondamento per lo sviluppo dell'autocoscienza etnica e della sopravvivenza. Questa situazione di ambiguità e di contraddizione sembra valere per quasi tutte le popolazioni locali della Siberia.

Un secondo mutamento radicale si collega con la Rivoluzione russa del 1917: ma anche in questo caso l'antica e profonda contraddizione finì per perpetuarsi in una nuova veste. L'ideologia del nuovo regime sovietico, infatti, imponeva un atteggiamento protettivo nei confronti delle popolazioni locali, garantendo loro i diritti dell'autoaffermazione tribale, che durante il dominio zarista era stata, invece, proibita e soffocata. Per questo le lingue dei Nenci e dei Selkup furono dopo il 1917 sistematicamente rese in forma scritta (per fini pratici) e a Leningrado venne fondato un Istituto per lo studio dei popoli del Nord, che forniva una educazione superiore ai giovani samoiedi. Ma il nuovo governo era anche apertamente ateo e perciò portato a eliminare tutte le strutture sociali che costituivano la base della religione delle popolazioni dei Samoiedi. Si riprodusse ancora una volta una situazione di paradossale contraddizione.

Questa situazione ambigua continua tuttora, con alternante prevalenza dell'una o dell'altra tendenza. Verso la fine del XX secolo numerosi etnografi sovietici e poi russi hanno, comunque, riscoperto e valorizzato numerosi aspetti dello sciamanismo (come la seduta sciamanica, con i suoi testi e la sua musica) creduti fino a quel momento scomparsi.

BIBLIOGRAFIA

Concrete informazioni, molte delle quali basate su ricerche sul campo, si trovano in V. Diószegi (cur.), *Popular Beliefs and Folklore Tradition in Siberia*, Bloomington 1968; V. Diószegi e M. Hoppál (curr.), *Shamanism in Siberia*, I-II, Budapest 1978; M. Hoppál (cur.), *Shamanism in Eurasia*, I-II, Göttingen 1984. Sintesi concise sono P. Hajdú, *The Samoyed People and Languages*, Bloomington 1963; e M.G. Levin e L.P. Potapov (curr.), *The Peoples of Siberia*, Chicago 1964. K. Donner, *Among the Samoyed in Siberia*, New Haven 1954, è un resoconto di esperienze personali e di osservazioni dirette; T. Lehtisalo, *Entwurf einer Mythologie der Jurak-Samojeden*, Helsinki 1924, è una sintesi basata sia su fonti precedenti sia su dati raccolti personalmente. Il capitolo sulla Siberia di Ivar Paulson in I. Paulson, Å. Hultkrantz e K. Jettmar (curr.), *Die Religionen Nordeurasiens und der amerikanischen Arktis*, Stuttgart 1962, è organizzato tematicamente, così come U. Holmberg, *Finno-Ugric, Siberian*, Boston 1927 ('The Mythology of All Races', 4). Meritano di essere segnalati, anche se hanno carattere prevalentemente storico: Marie A. Czaplicka, *Aboriginal Siberia*, Oxford 1914; e *Samoyed*, in J. Hastings (cur.), *Encyclopaedia of Religion and Ethics*, XI, Edinburgh 1920.

[Aggiornamenti bibliografici: importanti analisi di Eugene Helmiski, Jarkko Niemi, Timo Leisiö e altri sono state pubblicate in J. Pentikäinen (cur.), *Shamanism and Northern Ecology*, Berlin-New York 1966; in J. Pentikäinen (cur.), *Shamanhood-Symbolism and Epic*, Budapest 2001; e in J. Pentikäinen (cur.), *Shamanhood. An Endangered Language*, Oslo 2004].

ROBERT AUSTERLITZ

SAXO GRAMMATICUS (circa 1150-1216), storiografo danese i cui scritti (*Gesta Danorum*) costituiscono una delle poche antiche fonti importanti sulla mitologia e sulla religione dei Germani. Saxo studiò in Francia e poi divenne segretario dell'arcivescovo danese Absalon, il quale gli propose di scrivere una storia della Danimarca. Nel 1200 egli aveva portato a compimento sette libri, che coprono un periodo che va dal 958 al 1186, dal regno di Harald I (noto come Dente Azzurro) a quello di Knut VI. Durante il decennio seguente, scrisse altri nove libri sulle tradizioni mitiche del tempo antico, precedente Harald I. Saxo attinse da tutte le fonti disponibili, sia orali sia scritte, e redasse in un latino eccellente la propria opera, che contiene anche versi in vari metri classici. Egli aveva familiarità con la tradizione delle saghe norrene, vuoi per averle ascoltate da ragazzo vuoi per averle apprese da poeti islandesi. Organizzò in una narrazione continua il materiale leggendario, dal quale di tanto in tanto si allontanava a piacimento.

L'importanza di Saxo è triplice. Molto del suo materiale corrobora altre documentazioni mitologiche, in particolare le opere di Snorri Sturluson. Alcuni dati forniti da Saxo, inoltre, sono tutto ciò che esiste su determinati argomenti, essendo le fonti originarie andate perdute. Infine, i suoi racconti leggendari rivelano il metodo evemerista da lui adottato nel trasformare miti in storia. La saga di Hadingus (*Gesta Danorum* 1,5-8) è un buon esempio di queste tre caratteristiche. Il personaggio principale, Hadingus, altri non è che il dio Njǫrðr trasformato in eroe. I paralleli sono sorprendenti. Entrambi hanno due relazioni con donne. La prima relazione è incestuosa (Njǫrðr con la sorella, Freyja, e Hadingus con la gigantessa Harthgrepa, che lo aveva allevato come un figlio). La seconda relazione nasce per entrambi da un particolare criterio adoperato dalla donna per scegliere il suo compagno (Skaði sceglie Njǫrðr in ragione dei

suoi bei piedi, Regnilda sceglie Hadingus per le sue gambe). In questa saga, Saxo conferma le informazioni fornite da Snorri a proposito di Njǫrðr. Come Njǫrðr, Hadingus è il signore dell'oceano, avendo potere sui venti e familiarità con i mari. Saxo riporta abbondanti dettagli su come Hadingus acquisì tale padronanza su questi elementi della natura, mentre per Njǫrðr le altre fonti tacciono sui dettagli. Ci sono molti altri esempi della evemerizzazione del pantheon scandinavo compiuta da Saxo, per esempio le trasformazioni di Freyr in Frothi, Baldr in Balderus, e Hǫðr in Høtherus.

BIBLIOGRAFIA

Una traduzione recente in inglese del *Gesta Danorum* di Saxo è P. Fish (trad.), Hilda R. Ellis Davidson (cur.), *The History of the Danes*, I-II, Cambridge 1979-1980 (il secondo volume è interamente dedicato al commento). L'opera migliore su Saxo e la sua importanza per i miti e le religioni indoeuropee è G. Dumézil, *Du Mythe au roman. La saga de Hadingus*, Paris 1970 (trad. it. *La Saga di Hadingus. Dal mito al romanzo*, Roma 2001). G. Dumézil, *Gods of the Ancient Northmen*, E. Haugen (trad. e cur.), Berkeley/Cal. 1973, applica al ramo germanico le ipotesi dell'autore sulla struttura tripartita della religione indoeuropea. J. De Vries, *Altnordische Literaturgeschichte*, I-II. 2ª ed. Berlin 1964-1967, contiene molte informazioni utili su Saxo.

[Aggiornamenti bibliografici: una recente raccolta di saggi su Saxo è C. Santini (cur.), *Saxo Grammaticus. Fra storiografia e letteratura*, Roma 1992; da leggere, in particolare, gli articoli di Teresa Paroli, Anatoly Liberman, Mats Malm, Regis Boyer e Margaret Clunies Ross. Vedi anche K. Friis-Jensen, *Saxo Grammaticus as Latin Poet. Studies in the Verse Passages of the Gesta Danorum*, Roma 1987].

JOHN WEINSTOCK

SCANDINAVI. Vedi *GERMANI, RELIGIONE DEI.*

SCIAMANISMO IN SIBERIA E IN ASIA CENTRALE. Lo sciamanismo è un aspetto fondamentale e peculiare delle culture siberiane e dell'Asia centrale. Per questo motivo le religioni di queste regioni sono state spesso definite religioni sciamaniche. Lo sciamanismo in quanto tale non è, tuttavia, una religione, ma piuttosto un complesso di riti e di credenze diversi che fanno da cornice alle attività dello sciamano e che sono connessi con sistemi religiosi fra loro assai differenti. Lo sciamanismo si fonda su una speciale tecnica per il raggiungimento dell'estasi, per mezzo della quale lo sciamano entra in uno stato di coscienza alterata, e sull'idea che lo sciamano sia accompagnato da spiriti guida che lo assistono quando si trova in quello stato. Si ritiene che lo sciamano, mentre è in stato di *trance*, sia in grado di comunicare direttamente con le entità del mondo soprannaturale, viaggiando egli stesso nel mondo ultraterreno oppure convocando gli spiriti in occasione di una seduta sciamanica. Egli ha così il potere di aiutare coloro che si trovano in una delle tante situazioni critiche che si credono provocate dagli spiriti, di agire come mediatore concreto tra questo e l'altro mondo, accompagnando un'anima nel mondo ultraterreno oppure sottraendola al dominio degli spiriti. Lo sciamano funge anche da guaritore e protettore della caccia e della fertilità, ma è anche un indovino, un custode dei mezzi di sussistenza e così via.

Le origini dello sciamanismo. Le differenze di natura ambientale e di tipo culturale che distinguono i popoli della Siberia da quelli dell'Asia centrale sono notevoli. Le modalità di sussistenza dei cacciatori di mammiferi marini delle regioni artiche e degli allevatori di renne differiscono considerevolmente da quelle dei nomadi delle steppe o dei cacciatori e pescatori della taiga. Ne consegue che, nonostante alcune somiglianze di base, i vari complessi sciamanici non sono affatto uniformi. Varia la condizione sociale dello sciamano all'interno della comunità, così come ci sono differenze, per esempio, nei suoi accessori rituali o nelle credenze tradizionali che egli rappresenta. Tracciare la storia dello sciamanismo, pertanto, si rivela una questione assai complessa. Si suppone generalmente che lo sciamanismo si fondi sulle concezioni animistiche dei popoli cacciatori dell'estremo Nord. D'altra parte il volo dell'anima, cioè la capacità dello sciamano di viaggiare nell'aldilà, che costituisce un aspetto importante dei complessi sciamanici settentrionali e occidentali, ha indotto molti studiosi a considerare una concezione dualistica dell'anima il fondamento ideologico dello sciamanismo. Secondo questa credenza, l'uomo possiede un'anima racchiusa nel corpo e una seconda anima, o una parte distinta dell'unica anima, capace di separarsi dal corpo liberamente durante il sonno, lo stato di *trance* o la malattia.

Il termine *sciamano* deriva, secondo fonti russe, dalla parola tungusa *šaman* (*xaman*). Esiste peraltro in Siberia e in Asia centrale una tale varietà di nomi per indicare lo sciamano che questi termini non possono venire in alcun modo utilizzati per illuminare le origini dello sciamanismo. Secondo una teoria del XIX secolo la parola deriverebbe dal pāli *samaṇa* (sanscrito, *śramaṇa*) e dal cinese *shamen*. Sebbene questa teoria sia stata confutata (Németh, 1913-1914; Laufer, 1917), i fondamenti storico-culturali dello sciamanismo sono stati ricercati nel Buddhismo e nelle altre grandi tradizioni scritturali dell'Estremo Oriente. È un dato di fatto che il Buddhismo e il Lamaismo esercitarono un significativo influsso sullo sviluppo dello sciamanismo tra gli Evenki

(una popolazione tungusa), i Mongoli e i Buriati. L'ampia distribuzione dello sciamanismo e la presenza radicata di alcune tra le sue idee di base (il volo dell'anima, il dualismo dell'anima, il collegamento con il cerimonialismo animale) nelle culture artiche e subartiche sembrano tuttavia confermare l'opinione che le origini dello sciamanismo vadano individuate nelle culture di cacciatori del Paleolitico. Nella sua opera fondamentale *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Paris (1951) 1968, 2ª ed. riv. e ampl. (trad. it. *Lo sciamanismo e le tecniche dell'estasi*, Roma 1974), Mircea Eliade considera le nozioni di esperienza estatica e di volo dell'anima i fondamenti dello sciamanismo e afferma che lo sciamanismo si sviluppò come eredità delle antichissime culture paleolitiche, arricchita in seguito dal Buddhismo, dal Lamaismo e da varie (e forse più antiche) influenze provenienti dall'Asia orientale e meridionale.

Lo sciamano all'interno della sua comunità. Le piccole comunità di cacciatori e di pescatori della Siberia settentrionale hanno offerto un quadro dello sciamanismo completamente diverso da quello fornito dalle culture agricole (e dunque sedentarie) dell'Asia centrale. Sia la condizione dello sciamano all'interno della sua comunità che i suoi compiti dipendono complessivamente dalla cultura di riferimento, dalla sua economia, dalla natura della sua struttura sociale e dalle sue pratiche religiose. Le differenze che fanno variare la condizione dello sciamano e l'importanza dello sciamanismo in quanto istituzione derivano dalla relazione che di volta in volta intercorre tra lo sciamano e il suo gruppo di sostegno, così come dalla natura particolare del gruppo.

Lo sciamano del clan. Gli Jukaghiri e gli Evenki hanno conservato il loro sistema sociale fondato sul clan fino a tempi relativamente recenti e il loro sciamanismo risulta chiaramente connesso con questo tipo di organizzazione. Fino alla fine del XIX secolo gli Jukaghiri, una popolazione siberiana, si sostentavano con la caccia al cervo e con l'allevamento delle renne, una pratica, quest'ultima, appresa dagli Evenki. La popolazione, composta dai resti di clan originariamente più grandi, viveva in campi o villaggi composti da famiglie imparentate tra loro. Lo sciamano, che doveva avere un vincolo di sangue con il clan, era di fatto uno dei capi del clan e agiva come suo protettore di fronte a ogni eventualità di pericolo. Il suo compito era anche quello di mantenere i contatti tra i membri vivi e quelli defunti del clan e di organizzare l'attività sciamanica legata ai riti periodici di caccia. Nel corso di questi riti lo sciamano rintracciava le anime degli animali che sarebbero stati cacciati e li sottraeva al Signore di quella particolare specie animale, che li custodiva nei depositi del mondo ultraterreno. Lo sciamano, infine, aiutava i membri del suo clan guarendo le malattie e la sterilità attraverso la profezia e la prevenzione delle disgrazie minacciate dagli spiriti.

Un sistema sociale fondato sul clan molto avanzato possedevano gli Evenki, che erano diffusi in una vasta area e si distinguevano per le differenti attività economiche: cacciatori e pescatori, allevatori di renne e cacciatori che allevavano cavalli e bestiame. La loro principale unità sociale era il clan, che aveva una sua propria area o «fiume»; i clan erano a loro volta raggruppati in tribù più ampie. Lo sciamano era di fatto uno dei capi del clan. Questa condizione privilegiata tra gli Evenki che vivevano lungo la Podkamennaia Tunguska (Tunguska pietrosa) è illustrata dalla credenza per cui i capelli dello sciamano non potevano essere mai tagliati perché in essi risiedevano le anime dei membri del clan. In quanto protettore e guida del suo clan, lo sciamano innalzava intorno al territorio del clan un *marylya* (un recinto di spiriti); egli era anche a conoscenza del fiume mitico del clan che conduceva all'oltretomba. Lo sciamano del clan teneva sedute spiritiche per conto del suo gruppo di appartenenza, esercitando l'attività sciamanica durante i riti di caccia e aiutando i singoli membri del clan. Alla fine del XIX secolo tra gli Evenki esistevano anche sciamani professionisti, che, dietro compenso, eseguivano i loro riti anche a vantaggio di membri di altri clan. A questi «falsi» sciamani, tuttavia, non veniva riconosciuta l'importante e prestigiosa posizione di sciamano del clan.

Lo sciamano di piccoli gruppi. Gli sciamani che operavano all'interno di piccoli gruppi di vicini o di parenti, tra i cacciatori della Siberia nordoccidentale e settentrionale, avevano con i loro sostenitori un rapporto paragonabile a quello dello sciamano con il suo clan. Gli Nganasani (un gruppo samoiedo), per esempio, erano diffusi in un'area così vasta che il clan non aveva alcun significato come unità economica o locale, pur conservando una qualche importanza in ambito religioso, ad esempio in occasione dei riti annuali. In una occasione come il rito della Purificazione della tenda, celebrato in febbraio, quando il sole cominciava a sorgere di nuovo, lo sciamano operava come rappresentante del suo clan. Egli non raggiungeva mai, tuttavia, una condizione sociale tale da simboleggiare l'unità e la prosperità del clan. Veniva sostenuto dalla sua piccola comunità, la comunità della tenda o del villaggio, i cui membri egli assisteva in qualità di guaritore, di garante del successo nella caccia, di assistente durante i parti difficili e così via.

Lo sciamano professionista del Nord. Il rapporto tra lo sciamano del Nord e i suoi seguaci non era così stretto come quello che abbiamo descritto per la Sibe-

ria nordorientale. I Chukchi e i Koriak, piccoli gruppi tribali indigeni della Siberia, si dividevano in due categorie occupazionali che interagivano strettamente l'una con l'altra: allevatori di renne e cacciatori di mammiferi marini. Non mostravano i segni di un chiaro sistema sociale fondato sul clan, perché le loro unità sociali fondamentali erano le comunità di cacciatori e i campi nomadi costituiti da parenti e vicini. I riti annuali connessi con le attività lavorative erano celebrati direttamente dalle famiglie o dalle unità lavorative: si trattava, insomma, di una sorta di sciamanismo familiare, che non può essere considerato sciamanismo in senso stretto, perché chiunque partecipasse alla celebrazione poteva suonare il tamburo e danzare alla maniera dello sciamano. Poiché i riti connessi con le attività lavorative e altri importanti riti erano celebrati nell'ambito della famiglia o della parentela, lo sciamano non risultava legato a un gruppo di seguaci ben definito. Era un guaritore, uno che risolveva tutte le diverse situazioni di crisi che potevano capitare. La condizione sociale dello sciamano che poteva scegliere liberamente i suoi clienti dipendeva soltanto dalla sua abilità personale. Per questo motivo nella competizione tra sciamani aveva grande importanza l'abilità nell'utilizzare i trucchi più spettacolari.

Lo sciamanismo del Sud. Le comunità gerarchizzate dei nomadi e dei coltivatori della Siberia meridionale e dell'Asia centrale (Iakuti, Buriati, Tuvani, Altaici meridionali, Khakasi ed Evenki allevatori di cavalli della Transbajkalia) e l'emergere nella regione di una organizzazione amministrativa capace di inglobare i clan (chiamata dagli studiosi sovietici «feudalesimo patriarcale») produssero per lo sciamanismo uno scenario assai differente da quello delle comunità settentrionali di cacciatori. Sotto l'influsso del Lamaismo e del Buddhismo proveniente da Sud, gli aspetti rituali dello sciamanismo e le credenze relative al mondo soprannaturale si svilupparono in una forma più ricca e più complessa rispetto allo sciamanismo delle regioni settentrionali.

Anche se il rapporto con il suo clan manteneva una qualche importanza, l'attività dello sciamano dipendeva essenzialmente da fattori regionali. Poiché l'iniziazione di un novizio e la trasmissione delle tradizioni relative a questa pratica erano sotto lo stretto controllo degli sciamani più anziani, lo sciamanismo del Sud acquisì forme maggiormente istituzionalizzate di quello settentrionale. Presso i Buriati, per esempio, un grande numero di sciamani anziani interveniva nella cerimonia di iniziazione dei giovani candidati, dimostrando così l'importanza del controllo esercitato dall'interno dell'istituzione sciamanica stessa. Oltre a fungere da guaritore, da indovino e ad adempiere ad altri compiti convenzionali, lo sciamano poteva assumere anche il ruolo di sacerdote sacrificatore. Pratiche come il sacrificio di un cavallo al dio del cielo (presso i Tatari altaici) facevano affidamento sull'abilità dello sciamano di accompagnare nell'oltretomba l'anima dell'animale sacrificato.

Categorie di sciamani. In aggiunta alle fondamentali differenze che caratterizzano la condizione sciamanica nel suo complesso, gli sciamani si differenziano, dall'uno all'altro gruppo etnico, per la loro natura e per il loro prestigio. Vilmos Diószegi, studioso ungherese di sciamanismo, intervistando degli ex sciamani *tofa* verso la fine degli anni '50, notò che essi si dividevano in varie categorie secondo il clan di appartenenza, il simbolismo cromatico del loro equipaggiamento, il loro potere, la loro abilità e, infine, anche le loro caratteristiche personali.

Le categorie di sciamano presenti in questi gruppi etnici si evidenziano attraverso i nomi attribuiti ai diversi tipi di sciamano. Lo sciamano più rispettato presso gli Enzi (un gruppo samoiedo), per esempio, era lo sciamano *budtode*, che era in contatto con gli spiriti che vivono in cielo. Lo sciamano *d'ano*, che era tenuto in minore considerazione rispetto al precedente, sapeva di proteggere gli uomini dagli spiriti. Lo sciamano *sawode*, infine, il meno rispettato dei tre, era in grado di entrare in contatto con i defunti. Allo stesso modo la categoria di sciamani che occupava il livello più basso presso i Nanai (Goldi) era quella dei *siurinka*, che guarivano i malati. Gli sciamani *nemati*, invece, erano in grado sia di curare le malattie che di esercitare l'attività sciamanica durante la prima cerimonia di commemorazione dei defunti. Tra gli sciamani che godevano di maggiore prestigio c'erano i *kasati*, che avevano il controllo su tutta la conoscenza sciamanica e che erano in grado di adempiere alla funzione più importante presso i Nanai, quella di accompagnare le anime dei defunti nell'oltretomba.

Gli Iakuti credevano che il prestigio dello sciamano dipendesse dal potere e dalla natura della divinità che gli aveva assegnato lo spirito guida e dall'altezza del ramo del mitico albero sul quale lo sciamano era stato istruito dagli spiriti durante la sua iniziazione. La suddivisione degli sciamani in bianchi e neri che si incontra presso gli Iakuti e altrove (per esempio tra le popolazioni altaiche) indicava la natura dello spirito con cui lo sciamano era venuto in contatto. Il bianco era il colore del cielo, il nero quello della terra. Secondo la tradizione sciamanica, la natura e il rango dello sciamano erano determinati dallo spirito che lo aveva iniziato. Nella pratica, le caratteristiche distintive erano probabilmente la capacità e l'abilità dell'iniziato nel raggiungere l'estasi e il tipo di tradizione che egli aveva assimilato. Uno sciamano poteva anche essere promosso a una categoria superiore una volta che la sua conoscenza si fos-

se accresciuta. Un grande sciamano era spesso chiamato con l'epiteto «vecchio».

L'iniziazione dello sciamano. L'acquisizione del controllo sulla tradizione sciamanica e sulle tecniche rituali dell'estasi richiedeva all'iniziato uno speciale tirocinio. La natura e la durata del periodo di iniziazione dipendevano dalla posizione dello sciamano all'interno della comunità e dall'importanza dello sciamanismo nella cultura in questione. La durata dell'apprendistato, la quantità e la natura delle conoscenze tradizionali da assimilare, l'istruzione dell'apprendista sciamano, il numero dei riti di iniziazione e le modalità della verifica delle capacità dell'iniziato variavano – naturalmente – da una regione all'altra. Due aspetti comuni a tutte le aree erano, comunque, l'incontro tra lo sciamano e gli spiriti, per ottenere, durante lo stato di estasi, l'aiuto degli spiriti assistenti, e il riconoscimento del nuovo sciamano da parte del gruppo dei suoi seguaci.

La malattia dello sciamano. Un potenziale sciamano veniva talora riconosciuto per la sua indole anormale, spesso estremamente nervosa. In tutta la Siberia e l'Asia centrale la selezione era spesso preceduta da una malattia dello sciamano. I primi sintomi potevano essere stati di squilibrio mentale, attacchi d'isteria, periodi di isolamento, visioni straordinarie e percezione di voci, oppure semplici condizioni di sofferenza fisica. In genere la malattia colpiva durante l'adolescenza, ma anche gli adulti potevano diventare sciamani. Non è possibile fornire una interpretazione specifica della malattia sciamanica basandosi semplicemente sulla descrizione dei sintomi. Il punto essenziale è che la pratica sciamanica era paradossalmente anche la sola cura considerata efficace per questo genere di malattie. Spesso lo sciamano che veniva convocato per curare un malato gli insegnava a sua volta la pratica sciamanica.

Autori come Waldemar Jochelson, studioso delle popolazioni indigene della Siberia e dell'Asia centrale, hanno accostato la malattia iniziatica dello sciamano all'isteria. L'effetto curativo dell'attività sciamanica consisterebbe allora nel fatto che il novizio, sotto la guida di uno sciamano più anziano, imparava a controllare, durante la fase dell'iniziazione, le funzioni profonde del proprio ego e a trasformate la regressione tipica dell'isteria in una regressione perfettamente controllata. È significativo che gli sciamani che nella fase iniziatica sono stati colpiti dalla malattia siano convinti che le frequenti sedute sciamaniche garantiscano loro, nel presente, una perfetta salute.

La malattia dello sciamano veniva spesso interpretata come la chiamata degli spiriti a diventare sciamano; poiché si trattava di un compito pericoloso, gli sciamani affermavano spesso di aver cercato di resistere alla chiamata fino all'ultimo. L'impulso interiore non era l'unico motivo della scelta: potevano esserci anche spinte o cause esterne. Tra i Chukchi, per esempio, un giovane poteva scegliere di diventare sciamano soltanto nella speranza di ottenere ricchezza e prestigio sociale. Tra gli Evenki, invece, erano spesso gli anziani o gli sciamani del clan a scegliere il fanciullo il cui temperamento lo faceva apparire adatto al tirocinio per diventare sciamano.

La condizione di sciamano veniva trasmessa per via ereditaria all'interno della famiglia, soprattutto nelle aree dove era diffuso lo sciamanismo di tipo clanico o quello professionale del Sud. A.F. Anisimov, studioso dello sciamanismo degli Evenki della Tunguska pietrosa, osservò che gli sciamani cercavano sempre di conservare questa condizione privilegiata della propria famiglia: in questo caso la trasmissione ereditaria dello sciamanismo ha il suo fondamento nella stessa ideologia sciamanica. Nelle regioni settentrionali, invece, dove la scelta del nuovo sciamano era spesso una questione di vocazione fortuita, gli spiriti incontrati dal novizio erano principalmente spiriti della natura. Il principio della trasmissione ereditaria all'interno della famiglia è probabilmente la conseguenza dell'idea che gli spiriti che preparano l'iniziato sono in realtà spiriti di antenati che un tempo sono stati sciamani, oppure spiriti della natura che assolvevano a quella funzione su richiesta degli spiriti degli antenati.

Il periodo dell'iniziazione. Nella prima fase dell'iniziazione l'apprendista si ritirava in solitudine, imparava a usare il tamburo per indurre l'esperienza estatica e approfondiva la conoscenza della tradizione sciamanica. Uno dei suoi compiti principali era quello di comporre i propri canti sciamanici. Tutti i canti per la chiamata degli spiriti che venivano utilizzati durante le sedute sciamaniche dei Chukchi, per esempio, erano stati composti nel periodo dell'iniziazione. Secondo la dottrina sciamanica il novizio viene direttamente istruito dagli spiriti, anche se esiste documentazione che conferma che erano di fatto gli sciamani più anziani a guidare l'iniziato.

La fase successiva del periodo dell'iniziazione dello sciamano era quella delle visioni e della percezione di voci, durante la quale il novizio era sottoposto all'iniziazione da parte degli spiriti. Nel corso di queste esperienze l'iniziato percepiva che gli spiriti stavano letteralmente distruggendo la sua persona, smembrandola o mettendola a bollire, per ricomporre infine la persona di un nuovo sciamano, in grado di vedere ciò che agli uomini comuni rimane nascosto. Si ripropone in questo modo il tema della morte e della rinascita. Nonostante le differenze particolari, le visioni seguivano schemi e modelli comuni e tradizionali. Tra i Samoiedi, per esempio, gli spiriti che procedevano all'iniziazione as-

segnavano al novizio i suoi spiriti aiutanti e l'iniziato prometteva che avrebbe obbedito alla sua vocazione. La separazione delle ossa, lo smembramento e la ricomposizione dello scheletro da parte degli spiriti sono episodi che ritornano con insistenza nelle visioni di rinascita descritte dai nuovi sciamani. Sullo sfondo traspare l'idea, ben presente anche nel cerimonialismo animale, che le ossa fossero le sedi dell'anima.

Al termine della sua iniziazione da parte degli spiriti, lo sciamano doveva ancora dimostrare i suoi poteri alla comunità: in genere lo faceva attraverso una serie di sedute e di riti pubblici. Lo sciamano delle piccole comunità della Siberia nordoccidentale acquisiva gradualmente i suoi attributi nel corso dei riti annuali. I suoi abiti e i suoi oggetti rituali erano realizzati dai vicini e dai parenti che facevano parte del gruppo dei suoi seguaci e che prendevano anch'essi parte alle sedute sciamaniche in cui tali oggetti venivano utilizzati per la prima volta. Nelle regioni in cui era diffuso lo sciamanismo di tipo clanico, naturalmente, si celebravano grandi dimostrazioni sciamaniche, a cui partecipava l'intero clan. Attraverso preghiere e sacrifici era possibile chiedere a un antenato sciamano di indicare un animale adatto a sancire l'ordinazione del nuovo sciamano. Come si è visto, i riti che accompagnano l'iniziazione sciamanica si svilupparono in modo più ricco e complesso nelle regioni meridionali. Gli sciamani dei Buriati, per esempio, durante un grande cerimoniale iniziatico promettevano di adempiere a tutti gli obblighi della loro professione.

L'iniziazione degli sciamani era meno formale tra le popolazioni tribali della Siberia e dell'Asia centrale. Il mistero che circondava l'esperienza della chiamata degli spiriti e dell'incontro con loro era straordinariamente grande: dal momento che pochi erano i requisiti necessari, il semplice annuncio rituale del raggiungimento della nuova condizione non era di per sé significativo. Soltanto le successive azioni dello sciamano avrebbero dimostrato il suo valore e la sua capacità di guadagnarsi seguaci e sostenitori.

Le dottrine sciamaniche tradizionali. Alcune indicazioni sulla natura delle dottrine sciamaniche tradizionali sono fornite dalle visioni che compaiono nel periodo dell'iniziazione e dai canti degli sciamani che descrivono, per esempio, il loro viaggio nell'oltretomba. Anche se le concezioni cosmologiche variavano notevolmente dalla Siberia all'Asia centrale e l'influenza del Buddhismo e del Lamaismo risulta molto evidente tra le popolazioni meridionali, tuttavia si possono isolare alcune caratteristiche strutturali comuni e condivise da tutti questi popoli. Ricordiamo per esempio il concetto di un cosmo a molteplici livelli: il mondo superiore, il mondo intermedio abitato dagli uomini e il mondo inferiore, suddiviso a sua volta in tre, sette o nove livelli. Tutti questi livelli sono collegati da un corso d'acqua cosmico (presso i Ket si trattava di acqua sacra), che ha la sua sorgente nel cielo e si riversa, attraversando la terra, fino al mondo sotterraneo. Secondo i Chukchi (e altri popoli) questo fiume scende attraverso il buco sulla volta celeste rappresentato dalla Stella polare e arriva fino al centro del mondo: seguendo questo percorso è possibile passare da un livello cosmico all'altro. Collegata a questa idea di un cosmo a livelli sovrapposti, presso le popolazioni settentrionali era diffusa la concezione del mondo superiore simile a una tenda, con le stelle appese alla volta celeste, circolare o quadrata e sostenuta al suo centro dal pilastro cosmico (oppure – similmente – della montagna cosmica o dell'albero cosmico). Svolgeva la medesima funzione nelle credenze sciamaniche tradizionali l'albero dello sciamano, lungo il cui tronco egli poteva viaggiare da un livello all'altro del cosmo.

Durante il periodo della sua iniziazione l'aspirante sciamano doveva studiare la struttura del cosmo e soprattutto apprendere la topografia dell'oltretomba: i sentieri e i fiumi che portano all'aldilà, le dimore delle varie divinità, degli spiriti guardiani, dei demoni delle malattie e dei defunti. La via per l'oltretomba veniva sempre descritta come costellata di difficoltà e pericoli. Lo sciamano dei Nanai, per esempio, era in grado di elencare tutte le pietre miliari collocate lungo la strada per il regno dei morti e tutti i pericoli presenti lungo il cammino.

Durante la seduta lo sciamano si rivolgeva a varie divinità e spiriti, a seconda delle necessità. Gli spiriti che avevano gestito la sua iniziazione e che guidavano le sue esperienze estatiche facevano parte a pieno titolo del complesso sciamanico: talora lo sciamano era al servizio di questi spiriti, talora, invece, essi agivano sotto il suo comando.

Gli spiriti che controllavano l'iniziazione dello sciamano nella Siberia nordorientale erano prevalentemente spiriti della natura. Uno sciamano dei Koriak affermava che gli spiriti del lupo, del corvo, dell'orso, del gabbiano e del piviere gli apparivano spesso nella foresta, a volte in sembianze umane, a volte in sembianze animali, chiedendogli di entrare al loro servizio. I Chukchi credevano che tutto fosse dotato di vita e quindi che tutti gli oggetti, anche quelli inanimati, possedessero una sorta di principio spirituale. Per questo motivo il gruppo degli spiriti aiutanti dello sciamano poteva comprendere anche vari oggetti comuni, come pietre o utensili domestici. È significativo che in genere non ci fosse differenza tra gli spiriti guida del periodo dell'iniziazione e gli spiriti aiutanti propriamente detti: gli spiriti apparsi in precedenza al novizio diventano i

suoi spiriti aiutanti quando egli assume a pieno titolo il ruolo di sciamano.

Anche nello sciamanismo dei piccoli gruppi della Siberia nordoccidentale gli spiriti che intervengono nell'iniziazione dello sciamano erano prevalentemente spiriti della natura. Secondo le visioni iniziatiche degli Nganasani il novizio incontrava alcuni spiriti che lo avrebbero aiutato in vari modi. La scelta dello sciamano poteva essere operata da spiriti della natura come lo spirito dell'acqua, che fornisce al novizio guide in forma antropomorfa per il suo viaggio verso l'oltretomba. Oppure l'iniziazione dello sciamano era eseguita da speciali spiriti fabbri, che forgiavano sulla loro incudine ogni nuovo sciamano. Gli spiriti guida abbandonavano lo sciamano dopo la sua iniziazione estatica, nel corso della quale egli aveva avuto modo di conoscere con precisione i suoi spiriti aiutanti.

Gli spiriti degli antenati sciamani svolgono una parte importante nell'iniziazione all'interno dello sciamanismo di tipo clanico e nello sciamanismo professionale del Sud. Gli Evenki della Transbajkalia, per esempio, affermavano che uno sciamano defunto appariva a ogni potenziale candidato ordinandogli di seguirlo. Gli spiriti degli antenati sciamani potevano fungere da selezionatori del candidato, da maestri soprannaturali del novizio oppure da iniziatori che realizzano il processo della dissezione delle ossa, come nella regione della Tunguska inferiore. Lo spirito di un antenato sciamano generalmente restava come vero e proprio spirito aiutante accanto al nuovo sciamano. La maggior parte degli spiriti aiutanti avevano sembianze di animali o di uccelli, come per esempio nel caso degli sciamani degli Evenki, ma talora lo sciamano veniva assistito da qualche spirito in sembianze umane.

Un altro spirito ereditario è l'*ajami* dei Nanai, lo spirito tutelare durante il periodo di noviziato, che istruiva l'aspirante sciamano sui misteri dell'oltretomba e gli procurava gli spiriti necessari per la sua attività. La relazione tra l'*ajami* e lo sciamano aveva un esplicito carattere erotico: lo spirito in questione era uno spirito moglie (o marito) che veniva tramandato da uno sciamano all'altro nell'ambito della stessa famiglia. Relazioni di tipo coniugale tra lo spirito e l'uomo sono del resto documentate anche altrove. Gli sciamani che praticavano il travestitismo presso le popolazioni tribali della Siberia e l'Asia centrale, per esempio, avevano spesso uno spirito come amante.

Nei resoconti sull'iniziazione degli sciamani degli Iakuti un ruolo importante è assegnato alla Madre degli animali e agli spiriti degli antenati sciamani, gli spiriti malvagi *abaasy* che possono celebrare i riti segreti dell'iniziazione del novizio. La Madre degli animali è l'incarnazione dell'anima *kut* dello sciamano, cioè il suo doppio invisibile che si manifesta al momento della nascita e della morte dello sciamano e durante la sua iniziazione soprannaturale. Si credeva che la Madre degli animali, in forma di un uccello con le piume di ferro, stesse appollaiata su un ramo dell'albero dello sciamano a covare un uovo contenente l'anima del novizio fino alla schiusa.

La natura e il numero degli spiriti aiutanti varia da un gruppo etnico all'altro. Presso gli Ugri dell'Ob (per esempio i Khanty e i Mansi), lo sciamano poteva avere fino a sette spiriti aiutanti, la maggior parte dei quali avevano le sembianze di orso, cervo, lupo, cavallo, serpente, pesce o uccello. Uccelli comuni nelle regioni settentrionali erano l'aquila, il gufo e soprattutto i vari uccelli acquatici, nelle cui sembianze si credeva che lo sciamano realizzasse il suo viaggio subacqueo per giungere fino all'oltretomba. Particolarmente complesse sono le credenze che riguardano il rapporto tra lo sciamano e i suoi spiriti. Egli, per esempio, poteva viaggiare sotto l'aspetto e la forma degli animali che lo accompagnavano. Gli sciamani degli Iakuti, invece, lottavano contro gli altri sciamani assumendo le sembianze della propria Madre degli animali (di un alce o di un cervo, per esempio). Ma gli spiriti aiutanti potevano talora accompagnare lo sciamano come suoi assistenti esterni. Gli sciamani degli Evenki della Tunguska pietrosa, per esempio, comandavano una folta schiera di spiriti durante i loro viaggi verso l'oltretomba.

Le attività dello sciamano. Le attività pubbliche dello sciamano si realizzavano durante la seduta spiritica, che costituiva una vera e propria rappresentazione rituale. Diversi potevano essere i motivi per convocare una seduta sciamanica, ma in ogni caso era necessario entrare in diretto contatto con i rappresentanti del mondo degli spiriti. Tutti gli elementi essenziali dello sciamanismo erano presenti alla seduta: lo sciamano e i suoi assistenti, coloro che avevano bisogno di aiuto, un pubblico interessato e curioso e i rappresentanti del mondo degli spiriti evocati dallo sciamano.

Gli accessori dello sciamano. Gli oggetti rituali e gli accessori dello sciamano simboleggiavano la visione del mondo tipica dello sciamanismo. L'oggetto più importante era certamente il tamburo. I nomi che lo designavano erano quasi sempre connessi con l'idea del viaggio dello sciamano. Gli Evenki della Transbajkalia, per esempio, chiamavano il tamburo «barca», mentre gli Iakuti, i Buriati e i Soioti lo chiamavano «cavallo». In questo caso la bacchetta con cui si suonava il tamburo era chiamata «scudiscio». Per mezzo del suo tamburo lo sciamano poteva «cavalcare» o «volare»: raggiungere, in altre termini, uno stato alterato di coscienza. La struttura del tamburo veniva realizzata con il legno di un albero speciale – che rappresentava l'albero cosmico

– opportunamente indicato dagli spiriti; anche la membrana era la pelle di un animale prescelto dagli spiriti. Nelle regioni dell'Altai, le cerimonie nel corso delle quali si «dava la vita al tamburo» rivelano che l'animale del tamburo rappresentava uno degli spiriti sciamanici: durante tali cerimonie, infatti, l'animale dalla cui pelle era stata ricavata la membrana del tamburo «tornava a vivere», narrando la sua esistenza e promettendo di aiutare lo sciamano. I motivi che erano intagliati sul fusto o dipinti sulla membrana del tamburo simboleggiavano anch'essi gli spiriti sciamanici oppure esprimevano particolari concezioni cosmologiche.

Accanto al tamburo, l'abito dello sciamano era una delle caratteristiche più importanti dello sciamanismo in Asia settentrionale e centrale. Tuttavia il numero e la tipologia degli attributi variavano grandemente da un'area all'altra. Presso i Chukchi non esisteva un vero e proprio costume dello sciamano: durante i preparativi della seduta lo sciamano si trovava, come lo sciamano degli Inuit (Eschimesi), a torso nudo. Tra i Nenci (popolazione samoieda), in modo simile, l'unico oggetto che identificava lo sciamano era un particolare copricapo ornamentale. I costumi più riccamente decorati con ornamenti simbolici si trovavano nella Siberia centrale e meridionale e nell'Asia centrale.

L'abito dello sciamano poteva essere di pelle o di stoffa; su di esso erano cuciti ciondoli in metallo, di osso e di stoffa, che rappresentavano gli spiriti, in forma animale o umana, oppure vari fenomeni associati al mondo ultraterreno. Gli sciamani degli Iakuti portavano cuciti sulle spalle dei loro costumi due dischi metallici, che simboleggiavano il sole e la luna che avrebbero illuminato il viaggio dello sciamano verso il mondo ultraterreno. Nonostante la varietà dei simboli utilizzati, sembra abbastanza chiara l'idea di fondo connessa con l'abito dello sciamano. Le piume inserite nella sua acconciatura, le appendici simili ad ali e i ritagli di pelliccia che pendono dalle maniche, le corna di cervo o il muso di orso sul copricapo dimostrano che il costume dello sciamano rappresentava fondamentalmente qualche tipo di animale. Più spesso un uccello, come nella regione dell'Altai-Saian, nella Mongolia settentrionale e in diverse parti della Siberia. Nella regione dell'Altai il costume imitava in genere un gufo o un aquila; nella Siberia settentrionale un cervo. Anche gli sciamani dei Samoiedi e dei Ket indossavano costumi che ricordano le sembianze di un orso.

Oltre alle raffigurazioni associate agli spiriti e all'oltretomba, il costume dello sciamano aveva spesso anche alcune appendici di ferro o di osso che riproducevano figure antropomorfe o scheletri umani. Queste figure simboleggiavano l'esperienza di morte e di rinascita sperimentata dallo sciamano durante le visioni estatiche del periodo della sua iniziazione. Il costume, in definitiva, oltre a essere la dimora degli spiriti, rappresentava i misteri delle esperienze più segrete dello sciamano: per questo gli si attribuiva un potere soprannaturale. Nelle regioni in cui prevale lo sciamanismo di tipo clanico il costume dello sciamano era di proprietà esclusiva del clan e non poteva essere venduto, perché gli spiriti dello sciamano, appartenenti all'intero clan, erano «attaccati» all'abito. Il costume ormai logoro di un vecchio sciamano doveva essere appeso ai rami di un albero nella foresta, affinché gli spiriti potessero abbandonarlo gradualmente e infine entrare lentamente in un nuovo costume.

La seduta sciamanica. La seduta sciamanica richiedeva una meticolosa preparazione sia dello sciamano che dell'ambiente in cui si svolgerà la cerimonia. La seduta era spesso preceduta da un periodo di tempo in cui lo sciamano si ritirava in isolamento, digiunava, meditava e richiamava alla mente tutti i dettagli degli atti rituali che avrebbe dovuto eseguire durante la seduta. Entrava infine propriamente nel ruolo di sciamano quando indossava il costume rituale e intonava il tamburo.

La vera e propria seduta sciamanica si teneva in genere dopo il calar della notte, all'interno di un locale al cui centro era acceso un fuoco. L'oscurità, infatti, era una condizione indispensabile affinché potesse avere luogo la seduta sciamanica, dal momento che gli spiriti temono la luce. Gli apparati che accompagnavano la seduta variavano notevolmente, a seconda del livello dello sciamano e della difficoltà del suo compito. Nella regione della Tunguska pietrosa lo sciamano (che era anche il protettore del clan) eseguiva la sua seduta nel *sevenčedek*, una tenda innalzata appositamente a tale scopo. In essa rappresentava, mimandoli, gli elementi fondamentali della concezione sciamanica del mondo: il mondo intermedio abitato dagli uomini, i mondi superiore e inferiore con i loro spiriti, il fiume cosmico e l'albero cosmico che costituivano punti di riferimento durante il suo viaggio nell'oltretomba. Alla seduta partecipavano tutti i membri del clan, che aveva per intero collaborato precedentemente alla sua preparazione. Anche presso i Nanai sono documentate sedute che raccoglievano una larghissima partecipazione: lo sciamano, in quanto rappresentante del suo clan, conduceva le anime dei defunti nell'oltretomba. Sembra che la ricchezza degli accessori simbolici sul costume, lo sfarzo dell'ambientazione della seduta e la teatralità dell'azione rituale fossero in qualche modo proporzionali all'abilità e all'importanza dello sciamano e alla grandezza del gruppo che egli rappresentava. I grandiosi quadri scenografici di molte sedute sciamaniche nelle regioni meridionali sono probabilmente il

risultato dell'influenza dalle grandi tradizioni scritturali dell'Oriente.

Prima della seduta si radunavano l'assistente dello sciamano, coloro che avevano richiesto il suo aiuto e tutti gli spettatori. All'inizio della seduta lo sciamano si concentrava intonando canti e suonando il tamburo per invocare i suoi spiriti aiutanti. I canti dello sciamano avevano come temi l'invocazione degli spiriti, la descrizione del viaggio da loro compiuto, il resoconto sul percorso compiuto dallo sciamano stesso nell'oltretomba e la descrizione della topografia del mondo soprannaturale. Durante questi canti lo sciamano imitava il verso dei suoi spiriti aiutanti zoomorfi emettendo fischi, urla e grugniti e li convocava talora descrivendo loro in modo dettagliato il percorso che avrebbero dovuto seguire per giungere dalla loro dimora nell'aldilà fino al luogo della seduta.

L'invocazione degli spiriti costituiva la fase di induzione della *trance*. Il suono ritmico del tamburo, la danza e il canto gradualmente aumentavano di intensità e diventavano sempre più frenetici fino a quando lo sciamano, concentrandosi sul mondo degli spiriti, raggiungeva uno stato alterato di coscienza. Questo fenomeno, simile all'ipnosi, è determinato dalla stimolazione ritmica del sistema nervoso, dalla crescente concentrazione, dalla motivazione dello sciamano e dalla carica emotiva prodotta dalle aspettative del pubblico. Presso gli Ugri dell'Ob e presso alcune popolazioni tribali dell'Asia siberiana l'effetto della stimolazione ritmica veniva ulteriormente intensificato dall'assunzione di funghi allucinogenici, come l'*Amanita muscaria*. Altri metodi assai diffusi erano il fumo inebriante di certe erbe e, più recentemente, il fumo di tabacco e l'assunzione di bevande alcoliche. Il ricorso a sostanze allucinogene o inebrianti non pare, tuttavia, essere stato un fattore essenziale o indispensabile della tecnica per raggiungere la *trance*.

La tensione estatica della seduta raggiungeva il suo punto più alto quando lo sciamano incontrava i suoi spiriti aiutanti, viaggiava con loro nell'oltretomba oppure cacciava via, per esempio, il demone della malattia che era entrato nel corpo di un paziente. È proprio in questa fase che emergono le principali differenze culturali nell'ambito delle tecniche del rituale sciamanico: le modalità e le forme dell'incontro con gli spiriti erano basate su diverse credenze tradizionali.

Nelle zone orientali della Siberia, per esempio, gli Jukaghiri, gli Evenki, gli Iakuti, i Manciù, i Nanai e gli Oroci avevano in comune l'elemento della possessione, durante la quale il principale spirito aiutante dello sciamano entrava nel suo corpo e parlava attraverso la sua bocca. Lo sciamano si identificava totalmente con lo spirito: si tramutava davvero nello spirito e manifestava questo cambiamento attraverso i suoi gesti, i suoi movimenti e le sue parole. Un'altra persona presente alla seduta, di solito l'assistente dello sciamano, prendeva il posto dello sciamano e parlava con lo spirito. Nelle regioni dove era diffuso questo tipo di possessione estatica ogni malattia veniva spiegata con l'ingresso di un demone nel corpo del malato. Era quindi compito dello sciamano scacciare il demone. Per fare ciò lo sciamano faceva entrare nel suo corpo, accanto al suo spirito aiutante, il demone che aveva provocato la malattia: egli si trasformava, in altre parole, nel demone stesso. Si praticavano anche sedute di possessione estatica più complesse, in cui lo sciamano, dopo aver manifestato diversi spiriti, viaggiava con i suoi spiriti aiutanti verso l'oltretomba quando, per esempio, doveva cacciare via un demone.

Lo sciamano poteva anche usare trucchi teatrali per creare l'illusione che gli spiriti aiutanti fossero presenti alla seduta, anche senza identificarsi con loro. I Chukchi, per esempio, davano prova di grande abilità nella manifestazione degli spiriti utilizzando le loro capacità di ventriloqui. Lo sciamano introduceva gli spiriti, uno dopo l'altro, alla seduta e il pubblico sentiva gli spiriti parlare attraverso il corpo dello sciamano. Gli incontri degli sciamani con gli spiriti, anche nel corso di sedute senza possessione, erano conosciuti anche nella Siberia occidentale e in Asia centrale. Fra i Tatari della regione di Minusinsk, per esempio, l'assistente dello sciamano spruzzava continuamente dell'acqua nell'ambiente affinché gli spiriti, soffermandosi a bere, non si avvicinassero troppo allo sciamano.

Quando il concetto principale che guidava e giustificava la seduta sciamanica era il volo dell'anima o il viaggio dello sciamano nell'oltretomba, la manifestazione degli spiriti non risultava altrettanto drammatica quanto nelle sedute di possessione. Nelle sedute tipiche delle regioni della Siberia occidentale e settentrionale – presso i Samoiedi e gli Ugri dell'Ob, per esempio – lo sciamano intraprendeva il suo viaggio nel mondo ultraterreno accompagnato dai suoi spiriti aiutanti, ma tutta l'enfasi non era posta sul suo cambiamento di ruolo o sulla comunicazione con gli spiriti, ma soltanto sulla descrizione del suo viaggio. In questo tipo di seduta l'eccitazione dello sciamano si intensificava progressivamente e culminava con la sua perdita di conoscenza. Nelle sedute che prevedevano invece la possessione e il ventriloquio lo sciamano spesso richiamava nuovamente gli spiriti anche dopo il suo ritorno, intonando canti e suonando il tamburo. L'intensità della *trance*, in altri termini, procedeva secondo un flusso a ondate successive. Poiché la concentrazione sul mondo degli spiriti portava lo sciamano a una alterazione del suo stato di coscienza, mentre il focalizzare l'attenzione sul pubbli-

co lo riportava in uno stato di veglia perfettamente cosciente, si può concludere che l'intensità dell'estasi dipendeva dalla misura in cui lo sciamano sapeva tener conto dei desideri del suo pubblico durante la seduta e pertanto, in ultima analisi, dalla relazione che intercorreva tra lo sciamano e i suoi sostenitori.

La seduta generalmente terminava con un episodio in cui lo sciamano congedava i suoi spiriti aiutanti, rispondeva alle domande del pubblico e forniva istruzioni sui sacrifici o sui riti propiziatori che si dovevano celebrare. La struttura di base della seduta sciamanica era perciò relativamente uniforme, a prescindere dal suo scopo, mostrando variazioni soltanto in relazione alle modalità – eventualmente diverse – dell'incontro con gli spiriti. Variavano, infatti, da una regione all'altra, i riti, le manifestazioni della presenza o dell'allontanamento dei demoni, l'uso di trucchi o di tecniche capaci di dimostrare le capacità soprannaturali dello sciamano. Nonostante queste differenze culturali, per concludere, le caratteristiche fondamentali della tecnica estatica dello sciamano, i suoi requisiti principali, il ruolo degli spiriti aiutanti, la funzione del pubblico che assiste, come un coro, alla seduta, erano elementi dello sciamanismo comuni in tutta l'Asia settentrionale e centrale. [Vedi anche *ARTICHE, RELIGIONI, Panoramica generale*; *BURIATI, RELIGIONE DEI*; *IAKUTI, RELIGIONE DEGLI*; *KHANTY E MANSI, RELIGIONE DEI*; *SAMOIEDI, RELIGIONE DEI*; *SIBERIA MERIDIONALE, RELIGIONI DELLA*; *TUNGUSI, RELIGIONE DEI*].

BIBLIOGRAFIA

Esiste una copiosa produzione di studi sullo sciamanismo in Siberia e in Asia centrale. Una lista di fonti russe e di ricerche precedenti al 1932 è fornita in A.A. Popov, *Materialy dlia bibliografii russkoi literatury po izucheniiu shamanstva severoziatskikh narodov*, Leningrad 1932. La prima trattazione generale e di ampia diffusione sullo sciamanismo siberiano è V.M. Mikhailovskii, *Shamanism in Siberia and European Russia*, in «Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland», 24 (1895), pp. 62-100 e 126-58. Tra le trattazioni generali comparse nei primi decenni del XX secolo le più complete sono: Maria Antonina Czaplicka, *Aboriginal Siberia. A Study in Social Anthropology*, Oxford 1914; e G.K. Nioradze, *Der Schamanismus bei den sibirischen Völkern*, Stuttgart 1925. U. Harva, *Die religiösen Vorstellungen der altaischen Völker*, Helsinki 1938 (Folklore Fellows Communications, 125), pubblicato dapprima in finlandese nel 1933, contiene una analisi dello sciamanismo e un resoconto sistematico delle principali caratteristiche religiose delle popolazioni della Siberia e dell'Asia centrale. La sezione dedicata allo sciamanismo in Asia centrale nella monumentale opera di W. Schmidt, *Der Ursprung der Gottesidee*, I-XII, Münster 1912-1955, si rivela interessante per la conoscenza approfondita delle sue fonti dimostrata dall'autore.

Tra i lavori generali sulle idee fondamentali che stanno alla base dello sciamanismo, cfr. Å. Ohlmarks, *Studien zum Problem des Schamanismus*, Lund 1939; H. Findeisen, *Schamanentum dargestellt am Beispiel der Besessenheitspriester nordeurasiatischer Völker*, Stuttgart 1957; M. Hermanns, *Schamanen, Pseudoschamanen, Erlöser und Heilbringer*, I-III, Wiesbaden 1970; e M. Eliade, *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Paris (1951) 1968, 2ª ed. riv. e ampl. (trad. it. *Lo sciamanismo e le tecniche dell'estasi*, Roma 1954, 1974). Quest'ultimo lavoro esamina i fenomeni sciamanici in diverse aree del mondo e viene tuttora considerato un classico sull'argomento.

Pubblicazioni di materiali e studi sullo sciamanismo di popoli diversi e di vari gruppi etnici sono apparsi isolatamente oppure all'interno di alcune collane scientifiche. Una delle più importanti è Fr. Boas (cur.), *The Jesup North Pacific Expedition*, Leiden-New York 1900-1930, all'interno della quale i seguenti contributi offrono una buona descrizione dello sciamanismo nella Siberia nordorientale: W. Bogoraz, *The Chukchee*, VII (1904-1909); W. Jochelson, *The Koryak*, VI (1905-1908); W. Jochelson, *The Yukaghir and the Yukaghirized Tungus*, IX (1926). I risultati delle ricerche sul campo degli studiosi russi e sovietici nella regione dell'Altai e nella Siberia centrale e occidentale sono ampiamente documentati nella rivista «Sbornik Muzeia antropologii i etnografii», Sankt Peterburg 1900-.

D. Banzarov, *Chernaia vera, ili Shamanstvo u mongolov*, Sankt Peterburg 1891, è un'ampia monografia sullo sciamanismo in Mongolia. Per informazioni sullo sciamanismo nella regione dell'Altai, cfr. A.V. Anokhin, *Materialy po shamanstvu u altaitsev*, Leningrad 1942. Una delle migliori fonti sulle popolazioni dell'Ob è K.F. Karjalainen, *Jugralaisten uskonto*, Porvoo 1918. Sullo sciamanismo dei Nenci e degli Yurak cfr. T. Lehtisalo, *Entwurf einer Mythologie der Jurak-Samojeden*, Helsinki 1924. Alcune delle più interessanti informazioni sullo sciamanismo dei Samoiedi sono in A.A. Popov, *The Nganasan. The Material Culture of the Tavgi Samoyeds*, Bloomington/Ind. 1966, originariamente pubblicato in russo nel 1948. Lo sciamanismo degli Evenki è esaminato in A.F. Anisimov, *Religiia evenkov v istoriko-geneticheskom izuchenii i problemy proiskhozhdeniia pervobytnykh verovanii*, Moskva 1958; e in S.M. Shirokogoroff, *Psychomental Complex of the Tungus*, London 1935 (che rimane una delle principali fonti nel campo delle ricerche sullo sciamanismo). Informazioni sullo sciamanismo dei Nanai sono contenute in P.P. Shimkevich, *Materialy dlia izucheniia shamanstva u gol'dov*, Khabarovsk, 1896; e in I.A. Lopatin, *The Cult of the Dead among the Natives of the Amur Basin*, Den Haag 1960 (Central Asiatic Studies, 6).

Traduzioni di articoli estremamente interessanti sullo sciamanismo comparsi nell'ex Unione Sovietica sono state pubblicate in H.N. Michael (cur.), *Studies in Siberian Shamanism*, Toronto 1963. In Ungheria sono state pubblicate alcune preziose antologie contenenti trattazioni generali e una grande quantità di informazioni provenienti da ricerche sul campo: V. Diószegi (cur.), *Popular Beliefs and Folklore Tradition in Siberia*, Budapest 1968; V. Diószegi e M. Hoppál (cur.), *Shamanism in Siberia*, Budapest 1978; M. Hoppál (cur.), *Shamanism in Eurasia*, I-II, Göttingen 1984 (Forum, 5).

Studi comparativi su aspetti particolari dello sciamanismo sono: U. Holmberg (Harva dal 1928), *The Shaman Costume and Its Significance*, Turku 1922 (Turun suomalaisen yliopiston julkai-

suja, B, 1, 2); Anna-Leena Siikala *The Rite Technique of the Siberian Shaman*, Helsinki 1978 (Folklore Fellows Communications, 220); Elena S. Novik, *Obriad i fol'klor v sibirskom shamanizme*, Moskva 1984.

Opinioni importanti su questioni fondamentali dello sciamanismo sono state avanzate in vari articoli di modesta ampiezza. Tra questi: D. Schröder, *Zur Struktur des Schamanismus*, in «Anthropos», 50 (1955), pp. 848-88, che mira a una definizione dello sciamanismo, così come Å. Hultkrantz, *A Definition of Shamanism*, in «Temenos», 9 (1973) pp. 25-37. L. Honko, *Role-Taking of the Shaman*, in «Temenos», 4 (1969), pp. 25-55, sulle tecniche rituali sciamaniche. L. Vajda, *Zur phaseologischen Stellung des Schamanismus*, in «Ural-altaische Jahrbucher», 31 (1959), pp. 456-85, che analizza lo sviluppo storico dello sciamanismo. Aspetti particolari dello sciamanismo sono stati studiati anche da Gisela Bleibtrau-Ehrenberg, *Homosexualität und Transvestition im Schamanismus*, in «Anthropos», 65 (1970), pp. 189-228; e da H. Nachtigall, *Die Kulturhistorische Wurzel der Schamanen-skelettierung*, in «Zeitschrift für Ethnologie», 77 (1952), pp. 188-97. Confutano la tesi dell'origine dal *pāli* o dal sanscrito della parola *sciamano* J. Németh *Über den Ursprung des Wortes Šaman und einige Bemerkungen zur türkisch-mongolischen Lautgeschichte*, in «Keleti Szemle», 14 (1913-1914), pp. 240-49; e B. Laufer, *Origin of the Word Shaman*, in «American Anthropologist», 19 (1917), pp. 361-71.

[Aggiornamenti bibliografici: Marjorie Mandelstam Balzer (cur.), *Shamanic Worlds. Rituals and Lore of Siberia and Central Asia*, Armonk/N.Y 1997 (trad. it, *I mondi degli sciamani*, Milano 1998); U. Marazzi (cur.), *Testi dello sciamanesimo siberiano e centroasiatico*, Torino 1984; Anna Saudin e C. Allione, *Lo sciamanesimo siberiano*, Milano 2002; Nadia Stepanova, *L' invocatrice degli dei. Storie di vita di una sciamana buriata raccontate a Sicilia D'Arista*, Milano 1998; Luciana Vagge Saccorotti, *Leggende sugli sciamani siberiani*, Padova 1999].

ANNA-LEENA SIIKALA

SEDNA. La concezione di un padrone o Signore degli animali è ben documentata presso numerose società di cacciatori e pescatori. Per gli Inuit (Eschimesi) del Canada e della Groenlandia, la cui sopravvivenza si fondava essenzialmente sulla caccia alle foche, questo essere potente prendeva naturalmente l'aspetto della Signora delle foche e degli altri animali marini. Nella sua monografia sugli Inuit dell'isola di Baffin (1888), Franz Boas la chiama *Sedna*, che probabilmente significa «colei che sta giù in fondo». Altri gruppi di Inuit utilizzavano diversi nomi per riferirsi a questa Donna del mare: per gli Inuit polari (Groenlandia settentrionale) essa era *Nerrivik* («il luogo del cibo»); per i Netsilik (Canada settentrionale) *Nuliajuk* («la lubrica»).

Secondo il mito di fondazione, Sedna era in origine una fanciulla che fu gettata in mare da una barca. Mentre cercava di risalire aggrappandosi al bordo dell'imbarcazione, le sue dita furono tagliate via alle articolazioni. Sprofondando in mare, le falangi delle sue dita si trasformarono nei vari mammiferi marini ed ella divenne la Donna del mare, padrona di questi animali. Secondo alcuni Inuit di Iglulik e dell'isola di Baffin, ella regnava anche sulle anime di coloro che erano andati nel regno sottomarino dei defunti.

Numerose varianti di questo mito sono attestate in varie località della Groenlandia e del Canada, mentre in Alaska è documentata un'unica tradizione. Alcune varianti, come si diceva, si aprono con la scena della ragazza gettata in mare, ma più spesso il mito comincia con il matrimonio forzato di una fanciulla con una procellaria che ha assunto forma umana: il padre cerca di salvare la figlia portandola via, ma l'uccello, inseguendoli, scatena una terribile tempesta. A questo punto è il padre che, cercando di placare la procellaria, getta la figlia in mare e poi le taglia le dita fino alla prima articolazione: si formano così le foche più piccole. Quando di nuovo Sedna si aggrappa al bordo dell'imbarcazione, il padre le taglia le dita all'altezza della seconda articolazione: le falangi cadute in mare diventano le grosse foche barbate. Al terzo tentativo di risalire a bordo segue il terzo taglio di ciò che è rimasto delle dita e la nascita dei trichechi. A volte è diverso l'ordine della nascita degli animali marini: talora le balene compaiono per prime (le unghie della fanciulla sono associate ai fanoni delle balene), seguite dalle foche più piccole e infine da quelle barbate.

In alcune varianti la fanciulla rifiuta il matrimonio e suo padre, per punizione, la costringe a sposare un cane. I figli nati in questo modo sono i non Inuit (per esempio gli altri nativi nord-americani e gli uomini bianchi): così la madre degli animali marini è anche la madre di tutti gli uomini, rappresentando il fondamentale principio femminile.

Secondo gli Inuit, la Donna del mare aveva il potere di sottrarre agli uomini gli animali marini quando venivano infranti i vari tabu relativi alla caccia, alla nascita oppure alla morte. In Groenlandia si diceva che tali trasgressioni si materializzavano nella forma di sporcizia tra i capelli della Donna del mare, la quale, però, non avendo le dita, non poteva pettinarsi. Durante le sedute sciamaniche, mentre tutti i presenti sedevano al buio, in silenzio, lo sciamano, per rimediare a questa situazione, intraprendeva un viaggio per andare a visitare Sedna: prima di poterle pettinare i capelli, però, doveva combattere con lei. Alla fine ella avrebbe reso di nuovo disponibili gli animali e lo sciamano avrebbe fatto ritorno – cioè si sarebbe svegliato dalla *trance* – comunicando a tutti il successo della sua missione.

In Groenlandia si praticava talora lo scambio rituale delle mogli per placare la Donna del mare e per assicurarsi una buona caccia. In linea generale, comunque, il

ruolo rituale di questa figura sovrumana era meno importante che in Canada; molto diffusi, invece, erano i miti relativi ai rischiosi viaggi degli sciamani fino alla sua abitazione sottomarina.

In Canada gli sciamani più potenti, minacciando di andare a cercarla negli abissi marini, riuscivano a costringere la Donna del mare a salire in superficie e a garantire di lasciare libere le foche. Tra gli Inuit del rame uno sciamano poteva essere posseduto dalla Donna del mare e, durante la seduta, poteva rivelare che cosa aveva provocato l'assenza delle foche. Subito tra i presenti alcuni confessavano le infrazioni commesse: conoscerne la causa immediatamente neutralizzava la situazione pericolosa.

Gli Inuit dell'isola di Baffin celebravano grandi feste che duravano molti giorni, durante le quali veniva rappresentata l'uccisione rituale di Sedna. Queste feste si svolgevano in autunno, quando la caccia alle foche era impossibile a causa delle tempeste e dello scioglimento dei ghiacci. Sedna veniva simbolicamente arpionata attraverso una pelle di foca disposta sul ghiaccio in modo da rappresentare il foro di respirazione dell'animale. Lo sciamano la inseguiva e infine la trafiggeva con un coltello, purificandola così dalle trasgressioni dei tabu dell'anno precedente e assicurandosi la libertà degli animali marini. Quando si riaccendevano i lumi, il sangue rimasto sulla punta dell'arpione e sul coltello era considerato di buon auspicio per le cacce future.

Uno dei riti che si celebravano durante questa festa stagionale in onore di Sedna era il tiro alla fune tra chi era nato in estate e chi era nato in inverno: l'esito di questa competizione consentiva previsioni sul clima. Nell'isola di Baffin durante la festa in onore di Sedna i consueti legami sociali venivano temporaneamente dissolti e si realizzava lo scambio rituale delle mogli sotto la guida di personaggi travestiti che rappresentavano gli spiriti. Questi personaggi venivano ritualmente uccisi e poi rianimati dando loro acqua dolce da bere, così come si faceva normalmente per ogni foca ucccisa.

Poiché le foche e gli altri animali marini costituivano la base dell'esistenza per quasi tutti gli Inuit, il loro rapporto con la Donna del mare era particolarmente importante e delicato: non soltanto ella ne controllava la distribuzione agli uomini, ma ne era all'origine.

BIBLIOGRAFIA

La principale descrizione del culto di Sedna nell'isola di Baffin è Fr. Boas, *The Central Eskimo*, Washington 1888, rist. Lincoln/Nebr. 1964. A Boas risale anche l'unico riferimento alla Donna del mare documentato tra gli Inuit dell'Alaska: *Notes on the Eskimo of Port Clarence, Alaska*, in «Journal of American Folklore», 7 (1894), pp. 205-208. Per una analisi delle varianti del mito della Donna del mare con un approccio storico-geografico, cfr. E. Holtved, *The Eskimo Myth about the Sea Woman. A Folkloristic Sketch*, in «Folk», 8-9 (1966-1967), pp. 145-53. Per una analisi di tipo strutturalistico, cfr. R. Savard, *La déesse sous-marine des Eskimos*, in J. Pouillon e P. Maranda (curr.), *Échanges et communications. Mélanges offerts à Claude Lévi-Strauss*, I-II, Den Haag-Paris 1970, II, pp. 1331-55. Una sintesi delle varie indagini sul mito di Sedna è J. Fisher, *An Analysis of the Central Eskimo Sedna Myth*, in «Temenos», 11 (1975), pp. 27-42.

INGE KLEIVAN

SIBERIA MERIDIONALE, RELIGIONI DELLA.

La Siberia meridionale è una regione coperta da un'ampia zona boscosa chiamata taiga, che si estende dai monti Urali all'oceano Pacifico e confina con due aree senza alberi, la tundra a settentrione e le steppe a meridione. La taiga evoca un succedersi di immagini: è il luogo dove l'immagine di un'immensità impenetrabile e di un rifugio assoluto si mescolano con la suggestione di un'intimità esclusiva con la natura. La densa massa di alberi enormi e scuri è penetrata da grandi fiumi (Ob, Yenisei, Lena e affluenti) che muovono le loro vaste acque verso il mare Artico, inondando le valli della taiga in estate e offrendo le loro superfici ghiacciate come ponti in inverno.

L'ambiente naturale ha storicamente impedito ogni concentrazione di popolazioni. Gli uomini continuano a viverci formando piccoli gruppi sparsi, dediti ad attività varie, come la caccia, la pesca e la raccolta, che comportano spostamenti della popolazione, che variano per numero e distanza, durante tutto l'anno. Queste popolazioni silvestri, dai gruppi più piccoli come i Ket, che contavano 1.100 membri nel 1979, fino ai gruppi più grandi, appartengono ad una delle due grandi famiglie di popoli siberiani: il gruppo uralico ad occidente del fiume Yenisei e il gruppo altaico ad oriente dello stesso fiume. La maggioranza di entrambi i gruppi vive in zone confinanti con la foresta. Queste aree servono come terre da pascolo, mentre la foresta è il loro territorio di caccia. Pertanto, è possibile trovare i gruppi etnici divisi tra la tundra e la taiga, o la tundra e la steppa. Va comunque notato che i popoli delle foreste di famiglie differenti si somigliano tra loro più dei popoli della loro stessa famiglia che abitano la tundra e la steppa; ed anche sul piano religioso ci sono aspetti specifici che uniscono le diverse comunità venatorie della foresta.

Questa distribuzione tra taiga e tundra, o taiga e steppa, incoraggia un approccio comparato che deliberatamente si incentra sulle implicazioni religiose specifiche della foresta, come opposte sia a quelle della tundra sia a quella della steppa. Tuttavia, per evitare di cadere in una sorta di determinismo ecologico, le forme

Questa cartina mostra l'ubicazione approssimativa dei gruppi etnici citati in questo articolo e in quelli collegati. A causa delle sue ridotte dimensioni, la scelta dei nomi è naturalmente arbitraria e non riflette perfettamente l'enorme complessità religiosa, etnica e linguistica della regione. Si segnala, inoltre, che non sussiste perfetto accordo tra gli studiosi sull'ortografia e sull'attribuzione dei nomi delle diverse popolazioni.

di organizzazione sociale e le modalità di pensiero vanno considerate insieme all'ambiente naturale o, più precisamente, ai mezzi di accesso alle risorse naturali. Questo tipo di approccio può anche essere ostacolato dalla natura delle effettive risorse. Le interpretazioni elaborate in questo articolo sono relative al periodo pre-sovietico, cioè all'inizio del XX secolo.

Le popolazioni della foresta. Le famiglie uraliche ed altaiche possono essere divise ciascuna in unità più piccole. I due rami siberiani della famiglia uralica sono gli Ugri dell'Ob e i Samoiedi. Gli Ugri dell'Ob sono essenzialmente un gruppo insediato nella foresta e sono composti dai Khanty e dai Mansi, conosciuti dai Russi di Novgorod nell'XI secolo come Yugra, con i quali intrattenevano il commercio di pelli e pellicce. Dopo l'assimilazione nell'Impero russo nel XVII secolo, furono conosciuti rispettivamente come Ostiachi e Voguli. Secondo il censimento compiuto nel 1979, c'erano 21.000 Khanty e 7.600 Mansi (un lieve incremento rispetto ai dati del 1926, che indicavano rispettivamente 17.800 e 5.700 unità).

A causa della loro vicinanza con la Russia europea, i Khanty e i Mansi furono seriamente esposti all'impatto del colonialismo. Ben peggiori del fardello di nuove tasse, la comparsa di nuove malattie e l'esazione esercitata dai funzionari civili, furono l'espropriazione delle terre migliori, quelle confinanti con i fiumi, da parte dei contadini russi e la conversione forzata al Cristianesimo ortodosso. Entrambi i fenomeni provocarono una dura opposizione. Tuttavia, piuttosto che organizzare una rivolta che sarebbe stata repressa rapidamente, alcuni preferirono la sottomissione e l'assimilazione, mentre altri scelsero di rifugiarsi nelle profondità della foresta. La società tradizionale presso i Khanty e i Mansi era organizzata in due suddivisioni complementari esogamiche, quella della lepre e quella dell'orso, ciascuna discendente dalla linea maschile di un clan successivamente frammentatosi in più gruppi.

Anche il ramo dei Samoiedi, originariamente insediati nella tundra, include gruppi che abitano nella foresta, in particolare i Selkup ed un piccolo gruppo dei Nenci. I Selkup (6.000 nel 1926, 3.600 nel 1979, chiamati Ostiachi dello Yenisei quando includevano anche i Ket) furono spinti dalla valle dello Yenisei verso valli situate più a occidente (Taz, Turukhan e Yeloguy), a causa della diffusione dell'agricoltura in Russia. Anche qui le due suddivisioni tribali esogamiche, quella dell'aquila e quella del corvo schiaccianoci (nocciolaia), includono diversi clan patrilineari divisi in più unità territoriali.

L'altro grande gruppo delle popolazioni forestali, la famiglia altaica, si divide nei rami turco, mongolo e manciù-tunguso. La maggior parte della popolazione insediata nella Siberia orientale è formata da questi gruppi. Il ramo turco (722.500 in Siberia nel 1979), il più importante dei tre, è scarsamente rappresentato nella foresta. Tuttavia alcuni gruppi etnici che sono principalmente stanziati nella tundra, come gli Iakuti, o nella steppa, come i Tuvani dell'Est, i Tofa e gli Shori del Sud, si trovano anche nelle aree adiacenti le foreste montuose.

D'altra parte, i Tuvani della parte superiore del fiume Yenisei, i Tofa dei monti Saiani e gli Shori delle foreste altaiche, praticavano ancora il tipo di caccia tradizionale nel XIX secolo. I Tuvani ed i Tofa combinano l'attività di caccia con l'allevamento, l'utilizzo del cavallo e la mungitura di cervidi. Ciascun clan degli Shori ha il suo territorio di caccia. Ogni infrazione del sistema è soggetta a vendetta. Ogni cacciatore degli Shori ha la facoltà di cacciare nel territorio del clan di sua moglie e deve dividere le prede uccise con il suocero.

Il ramo mongolo è rappresentato nella foresta dai Buriati Ekhirit-Bulagat, nativi delle foreste cisbajkaliche. Questo popolo non fu influenzato dall'Impero mongolo. Sebbene nel XVI secolo abbiano appreso dai loro cugini mongoli della steppa l'allevamento del bestiame, hanno comunque conservato un'autentica cultura venatoria ed anche le tracce visibili di un'organizzazione sociale divisa in due unità esogamiche (Ekhirit e Bulagat). Ciascuna di queste unità è ulteriormente divisa in diversi clan patrilineari.

Discendono dal ramo tunguso gli Eveni (12.000 nel 1979), i vari gruppi tungusi stanziati lungo il fiume Amur e gli Evenki, un gruppo tunguso della taiga (28.000 nel 1979, mentre secondo il censimento del 1926 erano 38.804). Diversamente dagli altri popoli siberiani, le cui comunità sono concentrate in particolari regioni, anche se in gruppi sparsi, queste popolazioni sono distribuite lungo tutta la Siberia orientale. I Tungusi tradizionali, ancora identificabili nonostante la varietà degli stili di vita, sono cacciatori, osservatori ineguagliabili e viaggiatori instancabili e anche incessantemente portati alla ricerca di prede. Tutti gli esploratori della Siberia hanno scelto la loro guida tra i Tungusi.

Caccia, alleanze e concezione orizzontale del mondo. Il cacciatore siberiano, considerato dal punto di vista della vita che conduce e dal tipo di società in cui vive, basa le sue concezioni su una serie di princìpi che creano un'analogia strutturale tra i campi economico, sociale e religioso, e che danno forma al meccanismo di interazione tra questi campi. La caccia è concepita come un'alleanza in cui la preda è l'equivalente di una donna. I *partner* dello scambio sono, in ogni caso, sullo stesso piano ed il mondo è concepito orizzontalmente.

Si crede che gli esseri naturali che forniscono il sostentamento siano organizzati in clan collegati tra loro,

in modo simile agli umani, anche attraverso relazioni di alleanza e vendetta. Essere al di fuori del clan è anomalo e può essere causa di malattia, morte ed altre disgrazie. Viene fatto tutto il possibile per evitare tale anomalia. Questa concezione si applica alla preda destinata al consumo, ma in generale non è valida per la pesca e per la caccia agli animali da pelliccia, essendo quest'ultima un'occupazione intrapresa per soddisfare una domanda esterna e che fa considerare la preda come semplice mercanzia. Per quanto riguarda la pesca, sebbene si tratti di un'attività tradizionale che copre una parte rilevante del fabbisogno alimentare, il pesce è considerato alla stregua di semplice cibo e raramente implica un trattamento rituale simile a quello eseguito per la selvaggina. D'altra parte, i mammiferi marini sulla costa del mare di Okhotsk sono considerati come cacciagione e non pescato, quindi vanno classificati nella categoria di preda da consumo. Questo concetto non è applicato ai prodotti di raccolta, che non sono considerati come esseri viventi. La raccolta è un'attività destinata alle donne, priva di valore simbolico. Così, solo la preda da consumo forma il soggetto delle pratiche collettive sociologicamente pertinenti (caccia e consumazione rituale) e del discorso popolare (miti, fiabe, racconti).

Gli uccelli sembrano dotati di un valore simbolico particolarmente ricco, che deriva originariamente dalla loro funzione segnaletica. Pertanto, i rapaci e gli uccelli che si nutrono di carcasse di animali morti, segnalando la presenza di prede, evocano simbolicamente la caccia. Gli uccelli migratori, che segnalano il passaggio da una stagione all'altra, evocano il viaggio nel mondo ultraterreno e la circolazione delle anime tra il mondo dei vivi e quello dei morti. [Vedi anche *UCCELLI*, vol. 4]

Restrizioni alla caccia e al consumo di particolari specie sono imposte a ciascun clan in base all'animale mitico che è considerato il fondatore del clan stesso. Questo sistema ha indotto molti scrittori a parlare di totemismo, ma la teoria legata a questo termine attualmente è ritenuta superata, se non dimenticata del tutto. Una tale distribuzione di attributi simbolici, riscontrata anche in altre aree del mondo, va interpretata come il sistema con cui i clan si garantiscono una rete di relazioni tra loro e la necessaria complementarità per una coesione generale. Tuttavia i dati non sono sufficienti e non consentono di stabilire sistematicamente le radici dello sfruttamento simbolico di una specie animale o di un'altra, eccetto di quelle la cui relazione può essere assimilata a quella di cacciatore o guida (per esempio, l'aquila o il corvo).

Nelle rappresentazioni e nel trattamento rituale degli animali uccisi, la cattura della preda comporta solo l'asportazione della carne. Le ossa non sono distrutte, ma vengono disposte, insieme alla testa ed altre parti credute sede del soffio vitale, in modo che l'animale possa reincarnarsi o che un altro animale della stessa specie possa apparire. Apparentemente per gratitudine verso l'animale venuto per offrire la sua carne, questo è trattato come un ospite d'onore ed è invitato a tornare. Simbolicamente viene prelevata solo la carne e non l'intero animale, evitando così di associare la caccia all'uccisione di un membro di un altro clan, da cui scaturirebbe una catena di vendette. Può accadere anche che la morte dell'animale sia riconosciuta, ma attribuita all'intervento di uno straniero, membro di un'altra tribù.

Proprio come esiste un sistema di alleanza matrimoniale che legittima il prendere moglie di un individuo, esiste un sistema di alleanza economica (che si potrebbe definire anche di tipo alimentare) che legittima la cattura della preda da parte del cacciatore. Questi due sistemi spesso sono messi a confronto dettagliatamente nel discorso mitico, nel quale troviamo infatti come protagonisti i soggetti dei suddetti rapporti di alleanza: moglie e preda, colui che prende moglie, colui che prende la preda, colui che concede la moglie, colui che concede la preda. Al contrario degli altri, il donatore della preda è un essere immaginario, generalmente chiamato «spirito della foresta» e qualificato come «ricco». Con questo titolo e quello di «possessore delle specie cacciate», egli è di fatto un potere «soprannaturale» nel senso etimologico del termine.

Nelle società divise in due unità tribali esogamiche, il sistema matrimoniale consiste in uno scambio ristretto che si realizza nel matrimonio tra cugini incrociati bilaterali (entrambi figli del fratello della madre e della sorella del padre dell'altro cugino) e che equivale a uno scambio di sorelle. Sebbene questo sistema sia sociologicamente semplice ed efficace in considerazione delle precarie condizioni di vita dei cacciatori siberiani, è tuttavia carente nelle costrizioni (il debito da una parte e la richiesta dall'altra) necessarie per il suo perpetuarsi. I *partner* sono concessi immediatamente attraverso un semplice atto di scambio; ad ogni modo, questo sistema può funzionare solo al raggiungimento del terzo stadio, o terzo *partner*, così da impedire a una persona di considerarsi allo stesso tempo come datore e ricevente rispetto alla sua controparte e differire così gli obblighi che lo scambio comporta. Di conseguenza il ruolo di datore e di ricevente si alternano da una generazione alla successiva. In tal modo il sistema si autoperpetua all'interno della discendenza patrilineare. La compensazione per la sposa presa dal padre sarà una figlia di questa stessa donna concessa dal figlio.

L'ipotesi di un'analogia tra la caccia ed il sistema matrimoniale porta alla scoperta sia del tipo di compensazione che il cacciatore dona in cambio della preda che ha preso, sia di pratiche altrimenti incomprensibili:

queste nascono dal bisogno di un terzo soggetto allo scopo di ricreare la dinamica del sistema di scambio. La compensazione per la preda catturata è della stessa natura della preda, cioè cibo, ed è data dalla moglie del cacciatore a piccoli animali domestici (molti dei quali appartengono a specie che non sono né cacciate, né destinate al consumo alimentare: aquile, cigni, gru, nocciolaie, corvi, volpi e altri) oppure a raffigurazioni di animali (pellicce, statuette di legno, ecc.). Queste rappresentazioni animali (che i Selkup chiamano *khekhe*, i Tuvani *eeren*, i Buriati *ongon*, i Tungusi *singken* o *sevek*), realizzate al momento del matrimonio, sono «nutrite» con pezzi di carne attraverso la bocca, spalmate con il sangue e unte con grasso animale. In tal modo il cibo preso dal mondo animale è restituito simbolicamente. Dal punto di vista di un sistema tripartito, questi animali domestici o le raffigurazioni animali hanno il ruolo di ricevente rispetto al cacciatore e di debitore rispetto allo spirito della foresta, che ha concesso la preda. Gli spiriti, se non nutriti, potrebbero impedire al cacciatore di prendere nuove prede e causare a lui e alla sua famiglia malattie o anche la morte. [Vedi *ONGON*].

Costruiti su un modello analogo, questi due sistemi, matrimoniale ed economico, praticano anche una sorta di compensazione reciproca. Sono frequenti i miti ed i racconti in cui una perdita nel regno dell'alleanza (rapimento della moglie o della sorella di un cacciatore, mentre egli è impegnato in una battuta di caccia) è attribuito all'eccessiva uccisione di animali. Nel rituale degli Evenki chiamato la Festa dell'orso, colui che prende moglie diventa il procacciatore di prede per il fratello della consorte. Le numerose restrizioni riguardanti l'attività sessuale del cacciatore prima della caccia da un lato, le norme comportamentali della moglie (soprattutto relativamente al sangue mestruale) rispetto agli arnesi da caccia dall'altro, possono essere interpretate nei termini della preservazione di un equilibrio tra l'attività di caccia e l'alleanza. Inoltre, in questi due sistemi l'atto di ricevere richiede l'osservanza rigorosa di obblighi nei confronti del datore, quali specifiche offerte e la dimostrazione delle qualità del ricevente. Si può notare che quanto offerto allo spirito della foresta (incenso, tabacco, storie divertenti) ha lo scopo di metterlo di buon umore e farlo ridere, in modo che possa essere facilmente persuaso a rilasciare la preda: la riuscita della caccia richiede astuti espedienti.

Mentre questi due sistemi e la loro interazione funzionano normalmente in modo autonomo, entrambi dipendono strutturalmente e funzionalmente dal terzo sistema, lo sciamanismo, costruito su un modello analogo. Basato sull'idea che la vita del corpo sia subordinata a ciò che è convenzionalmente chiamato l'«anima» che vi risiede, questo sistema assicura lo scambio di anime tra i dispensatori soprannaturali e il loro seguito appartenente al mondo naturale degli umani e degli animali. Dopo la morte le anime tornano agli spiriti (il che suggerisce l'ipotesi della loro reincarnazione all'interno dello stesso clan). L'artefice di questa circolazione delle anime è lo sciamano, che ottiene le anime delle prede e degli uomini dai rispettivi dispensatori soprannaturali.

Dal punto di vista del sistema, lo sciamano è omologo sia di colui che prende moglie, sia del cacciatore che prende la preda. Questo è dimostrato chiaramente dall'idea secondo la quale lo stesso sciamano ha una moglie simbolica, figlia dello spirito della foresta o dello spirito delle acque (presso i Selkup), oppure dello spirito della terra Khosedam (presso i Ket). La carica di sciamano è generalmente trasmessa per discendenza patrilineare, solitamente da nonno a nipote. I parenti per discendenza maschile sovrintendono i riti di investitura e controllano la posizione e l'esercizio della funzione sciamanica. Pertanto, presso i Selkup, la morte di ciascun congiunto adulto implica la distruzione del tamburo dello sciamano, che sarà sostituito con uno più grande. Infatti il potere dello sciamano risulta accresciuto ogni volta che l'anima di un parente defunto si ricongiunge con il mondo degli spiriti. La presenza dello sciamano nel gruppo assicura l'esistenza di una relazione con gli spiriti donatori dell'anima. Questa relazione può essere rafforzata da alcuni ruoli precisi: per esempio lo sciamano presso i Buriati fa da padrino ai nuovi nati e presso i Tungusi guida le anime dei defunti nell'Aldilà. Tuttavia, l'intervento dello sciamano è essenziale ogni volta che si presentano motivi di turbamento come la scarsità di prede, la mancanza di discendenti, la partenza di un'anima che, lasciando il corpo vuoto, lo fa ammalare sino a morire. Lo sciamano esegue una pratica divinatoria (lanciando un oggetto che cadrà sul lato «buono» o «cattivo», rispondendo a domande che prevedono una risposta del tipo «sì» o «no»), determinando così le cause di quanto turba l'equilibrio del gruppo. Le maggiori cause considerate sono le infrazioni di regole che governano gli scambi (per esempio, caccia o alleanze eccessive o insufficienti, scarsa quantità di cibo data agli animali domestici o alle statuette che raffigurano animali, violazione di tabu relativi alla caccia o altro), oppure la morte di un animale o di un uomo che vive al di fuori del clan e quindi non incluso nel sistema, il cui spirito è diventato errante e pertanto nocivo. Mediatore per eccellenza, lo sciamano negozia con gli spiriti un ritorno all'ordine con qualche espediente, ma anche consacrando loro delle offerte o un nuovo culto (per esempio la realizzazione di statuette da nutrire, zoomorfe nel caso di un'infrazione di caccia, antropomorfe nel caso di un defunto

escluso dal gruppo e quindi da reintegrare). In questo modo assicura la ricomparsa delle prede, la nascita di figli, il ritorno dell'anima nel corpo della persona malata, e così via.

Il prendere o il riprendere queste anime non può essere realizzato dallo sciamano senza l'aiuto di quelli che sono chiamati i suoi «spiriti aiutanti», equivalenti ad aiutanti essenziali, come gli intermediari nei matrimoni e come i battitori o le guide nella caccia. Egli manda gli spiriti alla ricerca dell'anima vagante che si è distaccata dal malato, scova gli spiriti vendicativi generati da anime frustrate dei defunti che hanno avuto morte violenta, per impedire loro di essere nocivi. Il rito dei Selkup che richiede la «tenda buia» è eseguito nella totale oscurità, in presenza dei parenti dello sciamano e consiste nel dimostrare loro la sua abilità di invocare gli spiriti e radunarli al loro servizio. Il suo potere è proporzionale al numero di spiriti ed alla velocità con cui questi rispondono alla sua chiamata. La loro remunerazione consiste nei vari tipi di offerte (generalmente cibo) e, per le anime vaganti, nella loro reintegrazione.

In ciascun sistema la relazione tra colui che prende ed i suoi aiutanti ha il carattere di un contratto personale, che può essere rinnovato o revocato, relativo allo scambio di prestazioni. Queste prestazioni non sono identiche, ma complementari, e non sono organizzate gerarchicamente. Pertanto il cacciatore, il battitore o la guida, hanno lo stesso *status* e parti uguali, a prescindere dalla quantità di prede catturate. Questa relazione tra chi prende ed i suoi aiutanti è basata su un principio generale di organizzazione dualistica delle unità operative, a vari livelli. Questo principio trova espressione anche nei nomi che indicano le due suddivisioni tribali dei Khanty e dei Mansi (orso, lepre) e quelle dei Selkup (aquila, corvo), secondo la tradizione degli accampamenti nomadi stabiliti da due famiglie alleate. Nei miti di origine, le due unità tribali discendono da due cognati o da due fratelli, formando linee di discendenza distinte. La Festa dell'orso, celebrata dalla maggior parte di questi popoli, è ancora un rituale totalizzante, pur con alcune varianti. Qui entrano in gioco l'organizzazione in due suddivisioni complementari delle diverse unità e i tre sistemi di scambio, un dato che illustra l'eccezionale versatilità simbolica dell'orso. [Vedi anche *ORSO, CERIMONIA DELL'*, vol. 2]

Sebbene il mondo della foresta sia allo stesso tempo etereo e terrestre e domini lo spazio simbolico, anche il mondo delle acque ha la sua importanza. Le anime dei morti discendono lungo i corsi dei grandi fiumi. Barche, o simulacri di barche sono usati in alcuni riti funerari o commemorativi. A causa dell'orientamento dei fiumi, il Nord e l'acqua a valle sono entrambi associati alla morte. Simmetricamente, l'acqua a monte e il Sud hanno una connotazione positiva. Agli uccelli che migrano da meridione sono offerti dei rituali di accoglienza al loro arrivo e inviti a ritornare alla loro partenza, perché si crede che essi portino le anime dei nuovi nati. La presenza simultanea di quadrupedi e volatili non altera l'unicità della foresta, rappresentata da elementi onnipresenti e indivisibili: gli alberi. Il declivio dei fiumi non porta alla separazione dell'acqua «a monte» da quella «a valle». Il «su» e il «giù» non sono posizioni sovrapposte, piuttosto si tratta di posizioni contigue nella profondità dello stesso piano orizzontale, un piano in cui la foresta e l'acqua sono elementi costitutivi essenziali, concepiti rispettivamente come datori della cacciagione e del pesce. (I sistemi di alleanza e i contratti di assistenza sono descritti nella figura 1).

Allevamento di bestiame e concezione verticale del mondo. La nozione di mondi sovrapposti e di un collegamento verticale tra loro si sviluppa dall'opposizione tra «a monte» e «a valle», reinterpretata nei termini di sopra e sotto e poi divisa nell'opposizione tra cielo e terra e tra terra e mondo inferiore (o sotterraneo). Questo è dovuto all'influenza combinata di due fattori: l'adozione dell'allevamento di bestiame e l'incorporazione in un'organizzazione statale, l'Impero russo.

L'allevamento di bestiame (e con qualche differenza sottile, l'agricoltura) crea un patrimonio (la mandria o i campi) che va tramandato. Si determinano così dei vincoli di discendenza ed il sistema delle relazioni tende a diventare verticale. Pertanto l'alleanza cerca sempre più di posporre la reciprocità e comincia a seguire il modello dello «scambio generalizzato» (per cui il clan da cui l'individuo prende moglie non è uguale al clan a cui l'individuo dà la sorella). Invece di segmentarsi, i clan organizzano gerarchicamente la loro discendenza. Nel sistema economico la compensazione è data a una renna (o altro animale addomesticato) «consacrata» o «tabuizzata», nutrita insieme al resto della mandria, ma mai utilizzata. Mentre il trattamento rituale delle ossa di una preda mirava alla sua reincarnazione sulla terra, il sacrificio di animali domestici (spesso uccisi con modalità differenti rispetto alla selvaggina) intende accrescere la mandria di spiriti. L'animale gradualmente diventa sempre meno un essere vivente e sempre di più un bene materiale. Anche le proporzioni delle raffigurazioni zoomorfe si riducono. Il cambiamento ideologico, che è solo iniziato con l'allevamento di bestiame nella foresta, trova la sua espressione nell'allevamento rivolto alla produzione riscontrato nella steppa (ed in grado minore nella tundra). Associato alla centralizzazione gerarchica, il cambiamento ideologico pone le basi per l'emergere di entità trascendenti e predispone all'adozione di una religione mondiale dotata di dogmi e di un clero, come il Cristianesimo ortodosso russo o il Buddhismo.

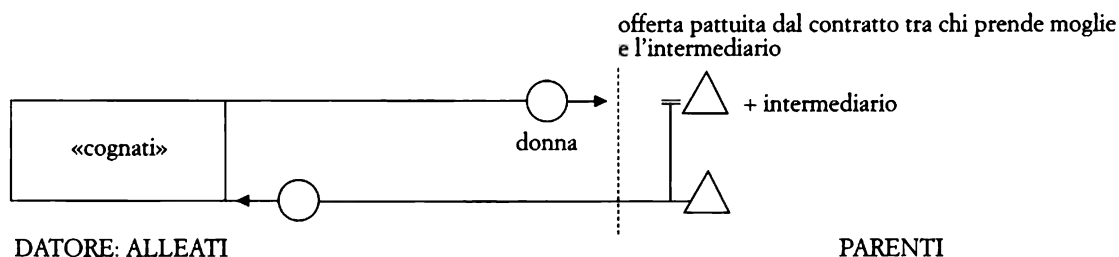
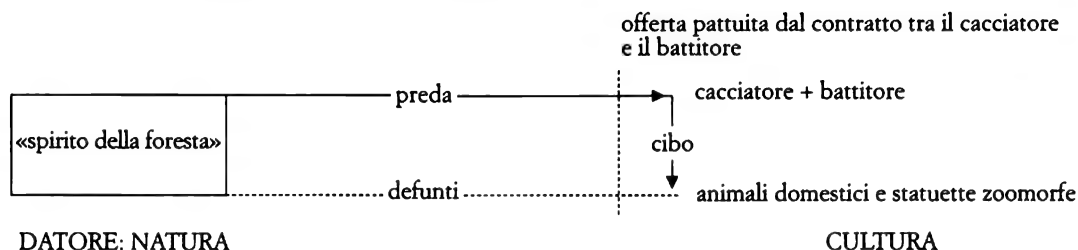
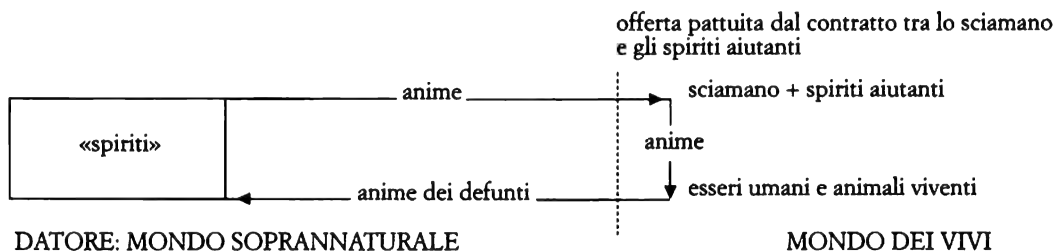



FIGURA 1. *Sistemi di alleanza e contratti di assistenza.*

È significativo che gli allevatori di bestiame che vivono nella foresta considerano i propri sciamani come figure in declino e potenti gli sciamani dei loro vicini che prevalentemente dipendono ancora dalla caccia. Questo è il caso dei Nenci verso gli Enzi, degli Enzi verso i Selkup ed i Ket e di tutti questi gruppi verso i Tungusi. Questo avviene perché nell'ideologia degli allevatori il datore viene considerato nei termini di una filiazione irreversibile e pertanto acquista uno *status* di superiorità assoluta. Egli non è più un *partner* con cui negoziare, ma un capo da cui si dipende. Pertanto, anche il campo d'azione dello sciamano risulta inevitabilmente ridimensionato, in quanto è più dipendente ed ha meno opportunità di negoziare. Per quanto riguarda gli spiriti, l'ideologia pastorale li organizza in una gerarchia, li moltiplica e li localizza (portando alla nozione di spiriti signori dei luoghi). Si sviluppano in tal modo anche miti che legittimano queste nozioni e figure di fondatori e creatori che stanno al di sopra degli antenati.

L'Impero russo istituì l'idea di Pietro il Grande, «un solo Dio, un solo zar». Allo stesso tempo, la Chiesa ortodossa russa cercò (o creò) un equivalente indigeno compatibile con i suoi concetti e rifiutò ogni compromesso con le altre forme di fede. Gli spiriti tradizionali furono degradati al rango di «diavoli e demoni» e confinati nell'Aldilà. La promozione dei corpi celesti (sole, cielo) al rango di Esseri supremi si deve tanto al tentativo cristiano di promuovere l'idea di Dio, quanto allo

sforzo indigeno di creare un rivale della Chiesa cristiana e rendere più potente la loro tradizionale visione del mondo (dato che un Dio era ritenuto «superiore» a dei semplici antenati).

Il caso del sole (Num, Nom) tra i popoli uralici è un esempio di questo processo. La sua immagine di Essere supremo, costruita artificialmente, è ambigua, fluttuante e priva di rilevanza rituale. Nei miti della creazione ad esso attribuiti, l'unico elemento costante è la sua opposizione a Nga, suo figlio o cognato, secondo i casi, un'opposizione che, più che illustrare la nozione cristiana della relazione tra Dio e il male, è indicativa di un problema fondamentale di parentela presso i popoli uralici che riguarda la contrapposizione tra giovani e anziani. [Vedi *NUM*]. Lo stesso vale anche per i Tungusi riguardo a *bugha* («cielo», derivato da un significato più antico, «alce»). Le relazioni con gli spiriti sono interpretate nuovamente. Ciò che non era altro che una reazione degli spiriti (benefica o nociva) al trattamento ricevuto dagli uomini, viene radicalizzato in un'opposizione morale tra bene e male. Il «viaggio» dello sciamano nei mondi della foresta e dell'acqua è sostituito dall'ascensione al cielo o la discesa agli Inferi. Nonostante ciò, un senso pragmatico tradizionale rimane: le icone dei santi, interpretate come anime dei defunti, sono «nutrite» nello stesso modo delle raffigurazioni tradizionali, allo scopo di garantire la giusta continuazione della vita domestica.

[Molti dei popoli citati in questo articolo sono trattati in voci indipendenti. Vedi *IAKUTI, RELIGIONE DEGLI*; *KHANTY E MANSI, RELIGIONE DEI*; *SAMOIEDI, RELIGIONE DEI; TUNGUSI, RELIGIONE DEI*. Vedi anche *SCIAMANISMO IN SIBERIA E IN ASIA CENTRALE*].

BIBLIOGRAFIA

L. Delaby, *Chamanes toungouses*, Paris 1977 (Études mongoles et sibériennes,7). Bibliografia analitica sullo sciamanismo tunguso con una presentazione generale scrupolosamente documentata.

L. Delaby et al., *L'Ours, l'autre de l'homme*, Paris 1980 (Études mongoles et sibériennes, 11). Raccolta di documenti ed analisi sul simbolismo dell'orso, il quale serve a concettualizzare l'«altro»: l'alleato o il defunto. Il meccanismo dell'alleanza visto attraverso la Festa dell'orso degli Evenki è analizzato da A. de Sales.

V. Diószegi (cur.), *Popular Beliefs and Folklore Tradition in Siberia*, S.P. Dunn (trad.), Budapest 1968 (Uralic and Altaic Series, 57). Raccolta di articoli prevalentemente scritti da studiosi sovietici e ungheresi.

V. Diószegi e M. Hoppál (cur.), *Shamanism in Siberia*, S. Simon (trad.), Budapest 1978. Raccolta di articoli su vari soggetti.

K. Donner, *Among the Samoyed in Siberia*, R. Kyler (trad.), Genevieve A. Highland (cur.), New Haven 1954. Resoconto di un lungo viaggio attraverso la Siberia orientale dal 1911 al 1913, originalmente pubblicato in Germania nel 1926, ricco di annotazioni etnografiche che erano rimaste ancora inedite.

P. Hadjú, *The Samoyed Peoples and Languages*, Marianne Esztergar e A.P. Csany (tradd.), Bloomington/Ind. 1963, (Uralic and Altaic Series, 14). Un buon manuale e guida che analizza e classifica le conoscenze sui vari gruppi samoiedi.

M. Hoppál (curr.), *Shamanism in Siberia*, I-II, Budapest 1978. Raccolta di articoli su vari argomenti.

G.M. Levin e L.P. Potapov (curr.), *The Peoples of Siberia*, S.P. Dunn (trad.), Chicago 1964. Opera enciclopedica di carattere storico ed etnografico che concede uno spazio molto limitato agli aspetti religiosi e sociali.

Eveline Lot-Falk, *Le Rites de chasse chez le peuples sibériens*, Paris 1953 (trad. it. *Riti di caccia dei Siberiani*, Milano 1961). Panoramica generale organizzata per argomenti che tratta anche l'organizzazione clanica degli animali, i rituali che intendono permettere la resurrezione della preda, l'abbondanza di regole che sollevano il cacciatore dalla colpa e legittimano l'attività di caccia.

A.I. Mazin, *Traditsionnye verovaniia i obriady Evenkov-Orochonov* (konets XIX-nachalo XX v.), Novosibirsk 1984. Eccellente descrizione dei rituali di caccia e dello sciamanismo presso una tribù tungusa (gli Orochon).

H.-J. Paproth, *Studien über das Bärenzeremoniell*, I, *Bärenjagdriten und Bärenfeste bei den tungusischen Völkern*, Uppsala 1976. Panoramica completa sulla Festa dell'orso.

G.M. Vasilevich, *Evenki. Istoriko-etnograficheskie ocherki (XVIII-nachalo XX v.)*, Leningrad 1968. Un libro notevole, risultato di un lungo periodo di lavoro sul popolo degli Evenki.

I.S. Vdovin (cur.), *Priroda i chelovek v religioznykh predstavleniiakh narodov Sibiri i Severa*, Leningrad 1976. Raccolta di saggi dedicati alle rappresentazioni religiose dell'uomo e della natura in Siberia. Contiene materiale di notevole importanza.

I.S. Vdovin (cur.), *Khristianstvo i lamaizm u korennogo naseleniia Sibiri*, Leningrad 1979. Raccolta di articoli che tracciano la storia dei contatti religiosi e presentano i vari effetti della loro influenza. L'introduzione contiene una valutazione globale della cristianizzazione e prende in considerazione gli ostacoli linguistici e l'intransigenza del Cristianesimo verso le credenze locali.

I.S. Vdovin (cur.), *Problemy istorii obshchestvennogo soznaniia aborigenov Sibiri*, Leningrad 1981. Molti saggi in questo volume sono dedicati allo sciamanismo in Siberia e si basano su dati raccolti nel XIX e XX secolo.

Voyages chamaniques, I-II, numeri speciali de «L'ethnographie», 74-75 (1977) e 87-88 (1982).

[Aggiornamenti bibliografici:

Marijorie Mandelsteam Balzer (cur.), *Shamanism. Soviet Studies of Traditional Religion in Siberia and Central Asia*, Armonk/N.Y. 1990, 2ª ed. riv. *Shamanic Worlds. Rituals and Lore of Siberia and Central Asia*, Armonk/N.Y 1997 (trad. it. *I mondi degli sciamani*, Milano 1998).

Janet Buell, *Ancient Horsemen of Siberia*, Brookfield/Conn. 1998.

V. Diószegi e M. Hoppál (curr.), *Folk Beliefs and Shamanistic Traditions in Siberia*, S. Simon e S.P. Dunn (tradd.), Budapest 1996.
Esther Jacobson, *The Deer Goddess of Ancient Siberia. A Study in the Ecology of Belief*, New York 1993.
A.I. Martynov, *The Ancient Art of Northern Asia*, D.B. Shimkin e E.M. Shimkin, Urbana/Ill. 1991.
In italiano segnaliamo:
U. Marazzi (cur.), *Testi dello sciamanesimo siberiano e centroasiatico*, Torino 1984.
Anna Saudin e C. Allione, *Lo sciamanesimo siberiano*, Milano 2002.
Luciana Vagge Saccorotti, *Leggende sugli sciamani siberiani*, Padova 1999].

ROBERTE HAMAYON

SÍDH. In antico irlandese esistono varie definizioni per indicare l'aldilà, ma il termine generico che lo designa è *sídh* (plurale, *sídhe*). L'uso corrente della parola con questo significato è confermato, qualora ve ne fosse bisogno, dal fatto che il termine è stato adottato dall'autore del poema in antico gallese *Preideu Annwn* (Le spoglie di Annwn). Il poema narra dell'incursione, da parte di Re Artù e di tre navi cariche di suoi seguaci, nella roccaforte ultraterrena di Kaer Sidi (dal genitivo antico irlandese *sídhe*), allo scopo di impossessarsi del calderone magico dell'abbondanza che apparteneva al signore dell'aldilà. *Annwn* è un termine usato comunemente in gallese per riferirsi al mondo ultraterreno, concepito in questo caso come un luogo raggiungibile con un viaggio in barca ma più comunemente descritto come un luogo che si trova sottoterra. [Vedi *ANNWN*]. Analogamente, anche il mondo ultraterreno irlandese, che sia designato dal termine *sídh* o da un'altra parola, è concepito a volte come un luogo che si trova al di là del mare, ma molto più spesso come un luogo sotterraneo.

Si dice che quando i Celti irlandesi che parlavano gaelico arrivarono in Irlanda e sconfissero i divini Tuatha Dé Danann, il loro poeta e giudice Amhairghin decretò che l'Irlanda venisse divisa in due parti e che la metà sotterranea fosse data ai Tuatha Dé Danann e l'altra metà ai Celti gaelici. Così avvenne, e il Daghdha, il più anziano degli dei, assegnò ad ognuno dei capi dei Tuatha Dé Danann una dimora fatata. Come ha osservato Marie-Louise Sjoestedt, questa divisione «segna la fine del periodo mitico nel quale il soprannaturale regnava indiscusso sulla terra e l'inizio di un nuovo periodo nel quale uomini e dei abitano insieme la terra. Da quel momento in poi, il grande problema della religione, cioè il problema del rapporto tra l'uomo e gli dei, cominciò ad assumere grande importanza» (*Gods and Heroes of the Celts*, London 1949, p. 47; ed. or. *Dieux et héros des Celtes*, Paris 1940).

Tuttavia, anche se il mondo ultraterreno era generalmente associato alle regioni sotterranee, non era esclusivamente confinato ad esse. Poiché trascendeva i limiti dello spazio così come del tempo umano, la sua collocazione era concepita con grande flessibilità: poteva essere sotto il mare, così come sottoterra, in isole vicine o lontane, in case che scomparivano all'improvviso così come all'improvviso erano apparse, o poteva essere coestensivo al mondo profano. Si poteva raggiungere attraverso una caverna, le acque di un lago, una nebbia magica, o semplicemente attraverso il conseguimento di una capacità di percezione particolarmente intensa. Ma esso non era un mero luogo spirituale e presumibilmente è per questo che i creatori della narrativa mitica celtica tentarono in molte occasioni di definirne una chiara identità geografica. Lucano, nella sua *Pharsalia* (5,452), scrive che i Celti continentali non avevano paura della morte in quanto essa rappresentava per loro solo la fase intermedia di una lunga vita. Secondo lo scrittore latino, i loro druidi insegnavano che dopo la morte le anime degli uomini continuavano a controllare i propri corpi nell'altro mondo (*alio orbe*); *mutatis mutandis*, ciò riassume la visione della vita dopo la morte nella tradizione degli antichi Irlandesi e Gallesi.

Molto spesso, nella tradizione irlandese, la collocazione sotterranea del mondo ultraterreno è identificata con alcune colline e montagnole, sia naturali sia artificiali. Il significato comune della parola *sídh*, infatti, è semplicemente «collina fatata o dell'altro mondo»: in altre parole, una comune collina, di solito di modesta altezza, all'interno della quale è contenuto un intero mondo di esseri soprannaturali che vivono le proprie diverse esistenze. A volte, il *sídh* è un tumulo megalitico, come nel caso del grande tumulo di Newgrange a Bruigh na Bóinne, che era originariamente preceltico, ma che fu poi assimilato all'interno della mitologia gaelica e considerato la casa del dio Mac ind Óg, l'equivalente irlandese del Maponos britannico e celtico continentale. Il termine gallese ad esso collegato, *gorsedd* («tumulo»), aveva simili connotazioni soprannaturali. anche se queste sono meno chiaramente documentate. Ma, evidentemente, questa connotazione di «collina» non era il significato primario di **sēdos*, la forma celtica da cui deriva l'irlandese *sídh*. Proveniente dalla radice indoeuropea *sed-* («sedere»), ha subito, a quanto pare. un'evoluzione semantica passando da «residenza in generale» a «residenza degli dei», cioè il mondo ultraterreno; quindi è passata a designare le colline all'interno delle quali si credeva che abitassero gli dei. Ma l'evoluzione di questo termine non si ferma qui, poiché per trasferimento semantico l'irlandese *sídh* finì per riferir-

si anche agli esseri soprannaturali che abitano la residenza *sídh* e, nell'irlandese moderno parlato, il termine generico per indicare un essere oltremondano o una fata è *sídheog*, diminutivo di *sídh*.

BIBLIOGRAFIA

J. Carey, *The Location of the Otherworld in Irish Tradition*, in «Éigse», 19 (1982), pp. 36-43. Tenta di dimostrare che la collocazione del mondo ultraterreno al di là del mare non faceva parte della tradizione indigena. L'ipotesi è ben argomentata, anche se non interamente provata.

A. Nutt, *The Happy Otherworld in the Mythico-Romantic Literature of the Irish*, in K. Meyer (cur. e trad.) e A. Nutt (cur.), *The Voyage of Bran, Son of Febal, to the Land of the Living*, I-II, London 1895-1897, I, pp. 101-332.

T.Ó. Cathasaigh, *The Semantics of «síd»*, in «Éigse», 17 (1977-1978), pp. 137-55. Esamina l'identificazione generalmente accettata di *sídh* («[collina dell']aldilà») e *sídh* («pace») e indaga le conseguenze che essa ha avuto sul rapporto tra regalità sacra e poteri soprannaturali.

Marie-Louise Sjoestedt, *Dieux et héros des Celtes*, Paris 1940.

PROINSIAS MAC CANA

SLAVI, RELIGIONE DEGLI. L'esatta origine degli Slavi, genti indigene europee, è sconosciuta, ma nell'800 a.C. circa, nuclei di Slavi erano sparsi in una regione a est della Vistola e dei Carpazi e a ovest del Don. Seicento anni più tardi gli Slavi occupavano una vasta area dell'Europa centrale e orientale. Col trascorrere dei secoli furono spinti a nord, a sud e a est da successive migrazioni di tribù germaniche e asiatiche.

Intorno al VI secolo d.C. gli Slavi si divisero in tre gruppi, gli Slavi occidentali, meridionali e orientali. Il protoslavo, una lingua indoeuropea, veniva parlato in un'area che si estendeva dal nord della Russia al sud della Grecia e dall'Elba e dalla costa dell'Adriatico fino al Volga. Con il X secolo circa, il protoslavo si divise in tre sottogruppi, gli antenati delle lingue slave occidentali, meridionali e orientali.

Gli Slavi occidentali vivevano in una regione che si spingeva al di là dell'Elba e confinante a ovest con le tribù germaniche. La lingua da questi parlata si sviluppò nel moderno polacco, ceco, slovacco e lusaziano. (I Lusaziani risiedevano tra l'Elba e l'Oder, in quella che è l'attuale Germania, e i loro discendenti sono oggi completamente circondati dai Tedeschi). Gli Slavi meridionali occupavano l'area a est dell'Adriatico, a sud del Danubio e a ovest del Mar Nero, e confinavano a nord e a est con i vicini Valacchi e Magiari. La loro lingua fu antesignana dello sloveno, del serbo-croato, del macedone e del bulgaro. Gli antenati degli odierni Russi, Bielorussi e Ucraini, gli Slavi orientali, vivevano in un'area circoscritta tra il lago Ladoga, l'alto Volga e il Don, e il Dnieper. A sud-est vi erano i Cazari e i Peceneghi, abitanti delle steppe asiatiche; a nord e a est si trovavano popoli ugro-finnici; e a nord-ovest i Balti.

Formazione della religione slava. L'espressione *religione slava* può essere usata in riferimento alla mitologia e alla vita cultuale comune a tutti gli Slavi tra il VI e il X secolo. La struttura alla base della mitologia slava, costituita da elementi antichi europei e indoeuropei, deriva dalla cultura protoslava nata nella terra slava d'origine. Affinità puntuali con la mitologia e la nomenclatura religiosa dei primi Slavi sono state rinvenute anche tra popoli limitrofi come i Balti, gli Iranici e i Traci.

Tre importanti fattori devono essere tenuti a mente riguardo alla religione slava. In primo luogo, l'alfabetizzazione arrivò agli Slavi in conseguenza della cristianizzazione. Ciò ha determinato l'assenza di una letteratura pagana in quanto tale. Eppure, canzoni, fiabe, ed epopee orali come la russa *byliny*, sopravvissute tra i contadini, sono rappresentative di tradizioni religiose pagane.

Il culto di divinità pagane non scompare immediatamente con l'arrivo del Cristianesimo. Descrizioni di templi pagani, idoli e culti possono essere trovate nelle prime cronache ecclesiastiche. In seguito, con il rafforzamento del Cristianesimo, molte pratiche pagane trovarono nuove manifestazioni compatibili con la nuova religione. Questo è vero in particolar modo nella sfera d'influenza bizantina, e, di fatto, gli esempi migliori di fusione tra prototipi pagani ed elementi cristiani si ritrovano in Russia.

Il secondo importante fattore che concorse alla formazione della religione slava fu lo stretto contatto tra gli Slavi e i popoli vicini, in special modo i Balti e gli Indo-iranici. Questo rapporto è attestato da alcune parole comuni slave legate alla religione che mostrano chiare affinità con l'iranico.

Il terzo e più importante fattore è da rintracciarsi nel patrimonio di immagini mitologiche. Nella tradizione delle mitologie europee celtiche, baltiche, greche, e altre ad esse connesse, le credenze slave preservano con forza antichissime immagini preindoeuropee tipiche di una cultura agricola, matriarcale e matrilineare. (Questo antico substrato viene chiamato antico europeo). Tuttavia, il paganesimo slavo, così come descritto dai missionari cristiani, era chiaramente dominato da divinità maschili di origine indoeuropea. I loro nomi e le loro funzioni possono essere ricostruiti attraverso il confronto con la mitologia e la linguistica indoeuropee. Queste divinità sono da ricondursi al patriarcale, dedi-

to alla pastorizia e bellicoso popolo delle steppe euroasiatiche che impose il proprio sistema sociale e religioso sulla cultura dell'antica Europa intorno al 3000 a.C.

La stratigrafia della religione e della mitologia slave contiene pertanto i seguenti elementi: 1) antico europeo, radicato nella locale cultura neolitica; 2) indoeuropeo, derivante dalle genti delle steppe euroasiatiche caratterizzate da una cultura patriarcale e fondata sulla pastorizia; e 3) cristiano, nel quale prototipi pagani si fusero con elementi cristiani producendo un «dualismo confessionale». (Il Cristianesimo venne introdotto in Moravia nell'863, in Bulgaria nell'885, in Polonia nel 966 e in Russia nel 988).

Fonti. Le prime fonti scritte sono datate al VI secolo con le cronache dello storico bizantino Procopio, il quale scrisse che le tribù slave degli Sclavini e degli Anti veneravano un dio del fulmine come «Signore del mondo intero». Ad esso sacrificavano tori e altri animali, e facevano altre offerte in occasione di morte, malattia, o guerra per assicurarsi la salvezza. Essi inoltre veneravano e compivano sacrifici a fiumi, a ninfe, e ad «altri demoni». Divinazioni e sacrifici venivano eseguiti collegialmente.

Praticamente non sono disponibili altre informazioni scritte attendibili tra il VI e il X secolo. Nel territorio slavo orientale il solo pantheon slavo documentato è quello creato nel 980 da Vladimir I, che otto anni più tardi abbattè le divinità pagane e battezzò a forza la popolazione di Kiev. La russa *Cronaca degli anni passati* (circa 1111 d.C.) dice: «e Vladimir cominciando a regnare su Kiev da solo, ha posto idoli su una collina fuori dal palazzo della corte – una figura in legno di Perun, e la sua testa era d'argento e la sua bocca era d'oro; Khors e Dazhbog e Stribog e Simargl e Mokosh – e lui e la sua gente facevano sacrifici agli idoli». Simultaneamente, «Vladimir ha posto inoltre Dobrynja, suo zio, in Novgorod e, dopo che Dobrynja è arrivato a Novgorod, ha messo un idolo raffigurante Perun sopra il fiume Volkhov, e il popolo di Novgorod lo ha onorato come un dio».

Le descrizioni che abbiamo degli idoli e dei templi slavi, si deve ricordare, derivano dagli scritti di molti tra coloro che li distrussero. La fonte più attendibile sulla religione degli Slavi occidentali proviene da Otto, un vescovo del XII secolo di Bamberg, la cui guerra con gli dei pagani degli Slavi nella Germania settentrionale è riportata da tre biografi, Ebbo, Herbord, e il monaco Prieflingensis, così come da Thietmar, vescovo di Merseburg, che scrisse di prima mano un resoconto sul paganesimo lusaziano dell'XI secolo (vedi Palm 1937). Le prime fonti sulla religione precristiana in Polonia, Boemia, Moravia, Bulgaria, Serbia, Croazia e Slovenia sono anch'esse non obbiettive o di gran lunga insufficienti. La mitologia e la religione slave non possono essere ricostruite soltanto sulla base di documenti scritti. Di massima importanza sono i motivi arcaici nel folclore, le ricostruzioni linguistiche e i reperti archeologici. Nel passato, ben pochi studiosi accostarono tutte queste fonti; in questo senso molto ancora è da fare.

Templi e idoli. Le descrizioni più precise di templi e idoli arrivano dall'attuale Germania in area slava nordoccidentale e sono datate tra l'XI e il XIII secolo. Il sito meglio documentato è Arkona, un tempio-cittadella dedicato al dio Sventovit, distrutto nel 1168 dai Danesi cristiani allorché costoro invasero l'isola di Rügen. Secondo Saxo Grammaticus (*Gesta Danorum* 14), Arkona era una struttura con una rossa copertura di tronchi di esperta realizzazione, circondata da un giardino e protetta da una splendida recinzione di legno intagliato che recava numerosi simboli dipinti in stile «barbaro». La recinzione aveva un singolo ingresso. Nella camera interna del tempio incombeva la maestosa statua di Sventovit, di dimensioni eccezionali e con quattro teste rivolte verso i punti cardinali. Gli scavi di Carl Schuchhardt del 1921 provarono l'esistenza del tempio. I successivi scavi del 1969 e del 1970 rivelarono un precedente strato del santuario datato al X secolo e probabilmente al IX.

Dopo la conquista di Arkona, gli eserciti danesi presero Garz (Karentia), anch'essa sull'isola di Rügen, che Saxo descrive come un castello arroccato con paludi tutt'intorno. Dei suoi tre templi, il più grande aveva una stanza interna costituita da un tetto, pali e arazzi purpurei. Al centro di questa stanza una statua in legno di quercia di Rugievit – il cui nome, secondo Saxo, significava «dio di Rügen [Rugia]» – con sette teste, e sette spade pendenti dalla sua cintura e un'ottava spada nella mano. Saxo dice che gli altri templi erano rispettivamente dedicati a «Porevit» e a «Potenut».

La più recente fonte, Thietmar (1014), descrive un simile tempio nel castello arroccato di Riedegost o Radigast (Rethra). Era costruito in legno, e l'esterno era decorato da sculture alle quali erano attaccate corna di animali. Conteneva numerosi idoli scolpiti a mano e indossanti elmi e armature, ognuno dei quali dedicato a un dio, tra cui il più importante era quello di Zuarasici (Svarozhich).

Carl Schuchhardt, che scavò Rethra nel 1922, concluse che il tempio, costruito presumibilmente intorno al 1000 d.C., fu distrutto da un incendio nel 1068 circa. ma che il relativo piano pavimentale era quadrato. Thietmar dice che Riedegost era il principale tra tutti i templi locali. La gente vi si recava con i propri omaggi prima di andare in guerra, e con offerte per il ritorno. I sacerdoti stabilivano offerte di riconciliazione per mezzo di dadi e oracoli. Era a quanto pare il santuario dell'intera confederazione di Lutici, di cui i Retharii erano una tribù.

Il vescovo Otto di Bamberg si recò due volte a Szczecin (Stettino), dove c'erano due templi (secondo Ebbo) o quattro (secondo Herbord). Il più importante di questi si ergeva su una delle tre colline ed era dedicato a Triglav, il sommo dio a tre teste (Ebbo, 3,1). Era riccamente scolpito all'interno e all'esterno, e al suo interno era decorato con bottino di guerra. Nel suo primo viaggio (nel 1124 circa), Otto tagliò le tre teste dell'idolo e le inviò a papa Callisto II. Un altro idolo di Triglav venne distrutto in Brandenburg, probabilmente da Alberto I, più o meno tra il 1150 e il 1157.

A Wolin, secondo il monaco Priefllingensis, Otto trovò un tempio con un germoglio sacro che, come vuole la leggenda, era stato lì posto in memoria di Giulio Cesare. Secondo Ebbo, esisteva anche un luogo di culto all'aperto con idoli, che divenne il sito della nuova chiesa Adalbert. La pratica di erigere una chiesa sul luogo di un santuario pagano era una delle più diffuse, e adottata comunemente come metodo per combattere il paganesimo in tutta l'area slava. Attraeva la gente per la quale il luogo in sé era ancora sacro, e rimuoveva tutte le tracce del culto là precedentemente compiuto.

Nel 1128 la missione di Otto fu quella di distruggere il tempio a Wolgast. Secondo Ebbo, quando gli uomini di Otto entrarono nel tempio in cerca degli idoli, trovarono solo un gigantesco scudo pendente dal muro. Temendo la folla che si era raccolta all'esterno, portarono lo scudo con loro per proteggersi, al che la folla si prostrò a terra, pensando fosse un'apparizione del dio della guerra Gerovit (Iarovit). Herbord descrive lo scudo come coperto con foglie d'oro, ed equipara Gerovit a Marte.

Helmold di Bosau, scrivendo sulla rinascita del paganesimo tra i Lusaziani nel 1134, menziona «prove deus Aldenburgensis terrae». Nel suo viaggio con il vescovo Gerald a Oldenburg e all'interno di quella città a Lubecca nel 1156, parla di un boschetto dove un albero di quercia era racchiuso in un cortile circondato da una palizzata. Esso era dedicato al dio di quella terra, Proven, per il quale nessun idolo era presente. Il monaco Herbertus descrive un bosco sacro dove un grande idolo coperto di catrame era collocato in piedi appoggiato contro un albero (presumibilmente una quercia). Il nome Proven è una distorsione o variante di *Perun*, il nome dello slavo dio del fulmine.

Secondo la russa *Cronaca degli anni passati*, quando il principe Igor stipulò un trattato di pace con Bisanzio a Kiev nel 945, lui e i suoi uomini raggiunsero una collina dove si trovava una statua di Perun. Qui deposero le loro armi e giurarono di mantenere l'accordo. Nel suo trattato con Bisanzio del 971, il principe Sviatoslav prestò un giuramento simile, dichiarando che coloro che non avessero rispettato l'accordo sarebbero stati maledetti da Perun e Volos e sarebbero diventati gialli come l'oro dei loro ornamenti e distrutti dalle loro stesse armi.

Un tempio in rovina, forse di Perun, fu scoperto nel 1951 vicino a Novgorod, in un sito chiamato Peryn. La stessa struttura in legno non si era preservata, ma il piano pavimentale, un ottagono scolpito a rosette, era ben visibile. Nel centro v'era del carbone, che attestava il punto dove probabilmente erano stati collocati sia l'idolo che il focolare. Nelle vicinanze c'era una pietra piatta, apparentemente pertinente a un altare. Nel 1958, a Staraia Ladoga, un'effige in legno di un dio con baffi e barba e con indosso un elmo conico venne trovata in uno strato datato al IX-X secolo.

Da tutto ciò che si conosce al momento attuale dei templi degli Slavi orientali, idoli in legno erano posti su colline all'interno di templi per i quali non ci sono descrizioni. In analogia ai templi dei Balti scavati nell'area di Smolensk e che sono datati tra il V e il VII secolo, tali colline venivano fortificate e avevano strutture lignee nella parte centrale dei bastioni. Un tempio circolare contenente un idolo in legno veniva situato al centro o alla fine del forte.

È evidente come lo scolpire immagini di divinità sia una tradizione millenaria dato che le produzioni protoslave e di periodi più tardi sono simili a quelle preistoriche. Un numero di statue in pietra, alcune con tre o quattro teste, altre recanti corni potori, o indossanti un copricapo conico, e decorate con incisioni rappresentanti cavalli o simboli solari, sono conosciute dagli scavi. Idoli simili provengono da Stavchany nell'alta valle del Nistro e si datano al IV secolo d.C. (cfr. Marija Gimbutas, *The Slavs*, London 1971, fig. 61).

Gli idoli venivano dedicati a diverse divinità. Nell'area slava occidentale, i templi più ricchi appartenevano al dio guerriero della «luce divina» nelle sue diverse manifestazioni (Svarozhich, Iarovit, Sventovit), mentre il dio del tuono (Perun) veniva venerato all'aperto, in un bosco dove si trovava un albero di quercia. Gli Slavi orientali erigevano anche templi a Perun.

È chiaro che al tempo dell'avvento del Cristianesimo, la religione ufficiale era dominata da divinità guerriere proprie del patrimonio indoeuropeo. Seguendo la distruzione dei loro templi, queste divinità sprofondarono nella subcultura così che solo le vestigia della loro precedente gloria sopravvissero.

Gli dei del patrimonio culturale indoeuropeo. Tre archetipi divini della tradizione religiosa indoeuropea sono rappresentati chiaramente nel pantheon slavo: il dio della luce divina, il dio della morte e del mondo sotterraneo, e il dio del tuono. I primi due sono in opposizione l'un l'altro, ma la relazione delle tre divinità è triangolare non gerarchica.

Il dio della luce divina, conosciuto anche come dio bianco, e il dio della morte e del mondo sotterraneo, conosciuto anche come dio nero, creano una fondamentale polarità nella tradizione religiosa slava. Quest'opposizione tra figure mitologiche si riflette nel sistema semiotico delle lingue slave, basato su un sistema di opposizioni quali giorno e notte, luce e buio, vita e morte, buono e cattivo. Gli dei bianco e nero sono menzionati nella *Chronica Slavorum* del XII secolo di Helmoldus Bosoviensis, afferente agli Slavi occidentali: «essi si aspettano un fortunato destino dal dio buono e dal dio cattivo uno sfortunato [destino]; per questa ragione il dio cattivo è chiamato demonio nella loro lingua, o "dio nero"». La *Gustinskii Chronicle* del 1070 riporta che i vecchi stregoni erano convinti che «c'erano due divinità: una divina e l'altra infernale». Il dio bianco è la divinità del giorno mentre il dio nero è il dio della notte. Entrambi trovano strette analogie nelle opposizioni del vedico Mitra-Varuṇa e del baltico Dievas-Velinas.

Lo slavo dio del tuono, Perun, divinità di giustizia e fecondità, si trova vicino al dio della luce divina; egli era il capo avversario del dio nero. Sebbene sia descritto come il «Signore del mondo intero» da Procopio e sia elencato al primo posto nel pantheon di Vladimir, Perun non ha mai rivestito il ruolo di «dio sommo» («divinità più alta») come invece il dio della luce divina (Sventovit).

Il dio della luce celestiale. Molti differenti nomi identificano il dio della luce divina: le forme *Belobog*, *Belbog*, e *Belun* (che significano tutte «dio bianco») sono comuni nel folclore e nei nomi di località slave. Parenti stretti nel pantheon di Kiev sono gli dei del sole Dazhbog [vedi *DAZHBOG*], Khors (un prestito evidente dall'iranica personificazione del sole, *Khursīd*), e forse Stribog (il cui nome è però relativo all'iranico *srira*, «bello»). Il sole personificato appare nel folclore slavo: ogni giorno corre fuori dal suo palazzo dorato nell'est su di una biga a due ruote trainata da cavalli. Comincia il giorno come un giovane e muore ogni notte come un uomo vecchio. Fanno parte del suo corteo due incantevoli vergini (le stelle del mattino e della sera), sette giudici (i pianeti), e sette messaggeri (le comete). Come un «dio anno» questa divinità invecchia ad ogni stagione. L'immagine policefala, divinità a tre-quattro facce, conosciuta come Triglav o come Chetyregod, rappresenta differenti facce del dio anno. [Vedi *TRIGLAV*].

Tra gli Slavi occidentali, Iarovit, Porovit, Sventovit, e Svarozhich, descritti nell'XI e XII secolo, rappresentano vari aspetti del dio anno: primavera, estate, autunno e inverno. Molti di questi nomi hanno un significato calendariale. *Iaro* era connesso con *iaru*, che significava «giovane, ardente, luminoso», e Porovit può essere stato associato a *pora*, «solstizio d'estate». Sventovit, il cui nome deriva da *svent-*, «luce» e «sacro», era venerato in ottobre, durante la mietitura. [Vedi *SVENTOVIT*]. Svarozhich veniva venerato nel tempio a Radigast. Giudicando dal suo nome (un diminutivo di *Svarog*, intendendo che egli era figlio di Svarog, il divino fabbro), Svarozhich rappresentava probabilmente l'aspetto del neonato sole invernale. Tuttavia, Svarog (glossato come Efesto in un documento del XIII secolo) e Svarozhich potrebbero anche essere un unico dio, dal momento che la forma diminutiva delle divinità a cui ci si rivolge è un fenomeno slavo caratteristico. (Ad esempio, *bozhich*, «piccolo dio», è una forma frequentemente usata invece di *bog*, «dio»). Come in tutte le altre religioni indoeuropee, questa divinità era ritratta come un guerriero, vestita con armatura ed elmo, portatrice di spada e scudo, e sempre accompagnata da un cavallo. Armi e cavalli erano manifestazioni del suo potere.

In epoca cristiana, il dio della luce divina si fuse con il Dio cristiano e san Giovanni (Ivan). Fino all'inizio del XX secolo, l'aspetto primaverile del dio sopravviveva in Bielorussia e in Russia nell'immagine di Iarilo, che veniva venerato nella settimana successiva a Pentecoste. Il folclore preserva l'immagine di Iarilo sopra un cavallo bianco: egli indossa un bianco mantello, è incoronato con fiori di campo e reca un fascio di grano. Le ragazze onorano Iarilo mediante danze corali sui campi appena seminati. Nel XVIII secolo, il vescovo ortodosso di Voronezh nella Russia centrale proscrisse una festività pagana e riti «satanici» incentrati su un idolo chiamato Iarilo. In Kostroma, fino al 1771, la gente seppelliva un idolo con attributi maschili esagerati. La sepoltura di un idolo fallico caratterizza il ciclo del dio anno. La morte del dio anno, esemplificata immergendone un'immagine nell'acqua o bruciando un albero di betulla, venne commemorata in Bielorussia fino all'inizio del XX secolo.

Reminiscenze dell'archetipo indoeuropeo dei gemelli divini – i Dioscuri del mito greco, gli Aśvins dei *Veda*. i Dievo Sūneliai delle canzoni popolari lituane – si trovano nelle figure dei santi Boris e Gleb, Cosma e Damiano, e Floro e Lauro. L'emblema di Boris e Gleb, i giovani martiri, era un giovane germoglio. Essi compaiono talvolta come *bogatyri* («cavalieri») che hanno sconfitto e legato a un aratro un drago, e sulle icone serbe vengono raffigurati come medici che tengono gli strumenti del loro mestiere. In Russia, Floro e Lauro erano i protettori dei cavalli. La loro festa era il diciotto agosto, e venivano a loro sacrificati animali e la carne cucinata per un banchetto in loro onore.

Il culto dell'alba era comune tra tutti gli Slavi. La divinità slava Zoria, o Zaria, è la divina sposa, la divinità della bellezza, l'alba. Allo spuntare del giorno, è salutata come la dea vedica Uṣas, quale «la più splendente fanciulla, pura, sublime, e onorabile».

Alcuni miti slavi danno un'interpretazione antropomorfa alla relazione tra il sole e la luna. La parola russa «luna», *mesiats*, è maschile, benché molte leggende presentino la luna come una giovane incantevole donna, la quale sposa il sole all'inizio dell'estate, lo abbandona in inverno e ritorna a primavera. In altri miti, la luna è il marito mentre il sole è sua moglie, come nella mitologia baltica. Nelle credenze popolari, ci si rivolgeva a Mesiats chiamandolo *kniaz'* («principe») e si credeva avesse poteri sulla crescita delle piante. In Polonia, la parola usata per «luna», *księżyc*, è una forma diminutiva della parola usata per «principe» o «signore».

Il dio della morte e degli Inferi. I nomi *Veles* e *Volos* rappresentano apparentemente due aspetti dello stesso dio: 1) uno stregone dio della morte, associato alla musica e alla poesia, e 2) un dio del bestiame, della ricchezza e del commercio. [Vedi *VELES-VOLOS*]. L'etimologia suggerisce antiche funzioni: da un lato *vel-* è riconducibile a «morte», «il morto», e «gigante» e dall'altra a «vista, previsione, intuizione». *Volos* ha collegamenti con «pelo, capello» e con «malattia, spirito maligno». Pertanto il nome originale del dio deve essere stato *Veles*, non *Volos*.

Veles fu degradato a demonio con l'avvento del Cristianesimo. Tutto ciò che resta di questo dio sono espressioni quali *k Velesu za more* («a Veles nell'Aldilà») e la formula *Velesov" vnuk"* («nipote di Veles»), che apostrofa il musicista e poeta profetico Boian nell'antica epopea russa *Slovo o polku Igoreve*. I nomi di località che incorporano *Veles* lasciano intendere che fossero luoghi dove questo dio veniva venerato, come Titov Veles in Macedonia.

Volos si fuse con l'immagine di san Biagio (Vlasii) e anche parzialmente con quella di san Nicola (Nikola), i patroni delle greggi e delle colture. Venne onorato in quanto tale fino al XX secolo nella sua festa, l'undici febbraio. Forme quali *Volosovo* e *Volosovskii* venivano frequentemente usate come nomi di monasteri e chiese russe. Secondo la leggenda, questi furono fondati nei punti in cui in epoca precristiana venivano messi gli idoli di Volos.

Idoli e luoghi di devozione a Volos sono menzionati fino al XVIII secolo. Di massima importanza è la descrizione del sacrificio di un sacerdote, Volkhv, nella raccolta *Skazanii o postroenii grada Iaroslavlia* (Leggende sulla fondazione della città di Jaroslavl), pubblicata nel 1876 e basata su un manoscritto del 1781. Avendo bruciato una vittima sacrificale in nome di Volos, il prete fu esso stesso sacrificato al dio. Questo trova un parallelo con l'autosacrificio di Odino.

Il dio del tuono. Responsabile dell'ordine e della giustizia, purificatore e fruttificatore, e avversario del demonio, Perun è temuto tutt'oggi in molte aree slave. La sua presenza e le sue azioni venivano percepite nel fulmine e nel lampo. I suoi animali (il toro e il caprone), i suoi uccelli (la colomba e il cuculo), e le sue armi (l'ascia e la freccia) sono motivi simbolici diffusi nelle credenze popolari e nelle canzoni slave.

Parallelismi in altre mitologie indoeuropee, come il baltico Pērkons (lettone) o Perkūnas (lituano) e il germanico Thórr, attestano l'antichità di questo dio. La radice *per-/perk-* («colpire, fendere», «quercia, querceto») è comune nelle lingue indoeuropee. [Vedi *PERUN*]. La quercia era l'albero sacro a Perun. Foreste di querce e vette – dove un dio della tempesta può facilmente dar fuoco – sono attestate dalle fonti letterarie come luoghi di culto. Il nome *Peryn*, conosciuto dalla Russia e dai Balcani, deve aver preceduto il nome *Perun*. Il nome originale del dio è stato probabilmente **Perkyn*, che corrisponde al baltico *Perkūnas* e alla parola indoeuropea per «quercia» (latino, *quercus*, da **percus*) e «querceto» (slavo, **pergynja*; celtico, *hercynia*); da cui l'origine della designazione «dio della quercia» (Brückner, 1980, p. 106).

Con l'avvento del Cristianesimo, Perun si fuse gradatamente con sant'Elia (russo, Il'ia), che è ritratto sulle icone russe mentre attraversa il cielo con un carro. Il sacrificio del toro e il banchetto comunitario nel giorno di sant'Elia, il venti luglio, furono registrati nella Russia settentrionale nel 1907. Il giorno di sant'Elia era quello maggiormente celebrato alla metà del XX secolo nei monti Rodopi della Bulgaria. La festività, durante la quale veniva sacrificato un toro e preparato per il banchetto comunitario, aveva luogo su una collina o su una cima.

I guardiani domestici. I nomi slavi per i guardiani domestici – in russo *ded*, *dedushka* (diminutivo), e *domovoi*; in ucraino *did*, *didko*, e *domovyk*; in ceco *dedek*; e in bulgaro *stopan* – significano «nonno» o «signore della casa», suggerendo una loro origine in un culto degli antenati di una cultura patriarcale. Il guardiano viene comunemente rappresentato come un vecchio uomo che indossa una pelliccia, o come un animale (un cane, un orso, o un serpente). Si credeva vivesse dietro o sotto il forno. Curava le greggi e proteggeva l'intera casa e i suoi occupanti dalla sfortuna. Se non onorato, Domovoi poteva abbandonare la casa, e la sua partenza era portatrice di malattia o morte del capofamiglia o del bestiame. C'è una credenza simile tra gli Slavi secondo la quale il benessere non può stabilirsi in una casa costruita da poco fino a dopo la morte del capofamiglia, che ne diventa poi il guardiano. Se la famiglia si sposta in una nuova abitazione, essa porta il suo guardiano con sé.

Lo spirito della foresta russo, Leshii o Lesovik (da *les"*, «foresta»), appare anch'esso come un vecchio o un

animale. La sua funzione principale è di tutelare foreste e animali.

Un culto degli antenati, usanza rilevante tra tutti gli Slavi precristiani, è attestato dai doni offerti al morto. Una credenza profonda nella vita dopo la morte è espressa dai riti di sepoltura dalla preistoria ai tempi moderni. Ancora oggi nei cimiteri vengono fatte offerte di cibo. Qualsiasi cosa si ritenesse necessaria per la vita dopo la morte – armi, utensili, vestiti, mogli, schiavi, cavalli, cani da caccia, cibo - era sepolta nella tomba o bruciata se il defunto veniva cremato. Più una persona era ricca in vita, più pomposo il funerale. Le tombe reali slave della preistoria e degli inizi della storia sono tanto elaborate quanto quelle di altri gruppi indoeuropei: Frigi, Traci, Balti o Germani.

Il viaggiatore arabo Ibn Faḍlān dichiarò (922) che, quando moriva un nobiluomo slavo, il suo corpo era posto provvisoriamente in una tomba per dieci giorni mentre il suo patrimonio veniva diviso. Il defunto, riccamente abbigliato e dotato di armi, cibo e bevande, era posto in una barca. Sua moglie (che sceglieva di morire volontariamente in modo da entrare nell'aldilà con suo marito) veniva uccisa con un arma da taglio e posta accanto a lui. Poi tutto veniva consumato dal fuoco. Un banchetto funebre (*trizna*) continuava per giorni e notti.

In seguito, il defunto era commemorato e omaggiato con del cibo il terzo, settimo, ventesimo e quarantesimo giorno dopo la morte. Osservanze simili avevano luogo sei e dodici mesi dopo la morte. In aggiunta a queste cerimonie familiari, feste pubbliche celebrative del morto si verificavano tre o quattro volte all'anno. Questi banchetti, chiamati «sacri *dziady*», venivano offerti nella casa e nei cimiteri. I sacri *dziady* – parola che letteralmente significa «antenati» - mostrano che gli Slavi guardavano ai loro progenitori come guardiani.

Immagini mitiche radicate nell'antica religione europea. Le principali figure dello strato più antico della cultura slava sono in prevalenze femminili: le dee del destino, Morte, Baba Yaga, Umida madre terra, e una moltitudine di ninfe e *goblin* (spiriti dell'acqua, della montagna, e della foresta) presenti in gran numero nella tradizione popolare e attestati da fonti scritte. In tutte queste figure femminili possono essere individuate caratteristiche delle dee dell'antica Europa: la dea che dona e prende la vita, la dea della morte e della rinascita, e la dea della fertile terra.

Le dee che donano e prendono la vita e il loro seguito. Mokoš è la sola divinità femminile menzionata nel pantheon di Kiev del 980. Nelle credenze popolari, Mokysha, o Mokusha, ha una grande testa e lunghe braccia; di notte tesse lino e tosa pecore. Il suo nome è associato alla filatura, all'intrecciatura e all'umidità. La dea che dona e prende la vita, o Fato, era la tessitrice del filo della vita e la dispensatrice dell'acqua della vita. Mokoš fu più tardi trasformata nella dea slava orientale Paraskeva-Piatnitsa, che veniva associata alla filatura, all'acqua, alla fertilità, alla salute, e al matrimonio. [Vedi *MOKOŠ*].

Fino al XX secolo, si credeva che il fato prendesse la forma di fate che apparivano al capezzale di bambini appena nati al terzo o al settimo giorno dalla loro nascita. In attesa delle fate, il bambino veniva lavato e vestito con abiti nuovi mentre veniva preparata una cena speciale. Pane, sale, e vino erano collocati fuori per le fate. Si credeva apparissero tre fate di età diverse. Esse determinavano il destino dell'infante e lo scrivevano sulla sua fronte in modo invisibile. Se i genitori temevano le fate del destino, nascondevano il bambino fuori casa, una pratica comune tra gli Slavi meridionali.

A questa divinità venivano attribuiti diversi nomi dagli Slavi. Per i Russi era Rozhenitsa o Rozhdenitsa («donatrice di nascita»); per i Cechi era Sudička; per i Serbi e i Croati era Sudjenica, o prima, Sudbina (connessa con il termine russo *sud'ba*, «fato»); e per i Bulgari era Narechnitsa (da *narok*, «destino»). Sia Rozhdenitsa sia la figura maschile Rod, per i quali venivano fatte offerte, sono menzionati in un testo russo del XIII secolo, *Slovo Isaia proroka*.

Il russo *dolia* e il serbo *sreča* rappresentano il fato della vita materiale di una persona. C'erano buoni o cattivi *dolia* e *sreča*. Lo spirito benevolo proteggeva i suoi favoriti e li serviva fedelmente dalla nascita alla morte. Lo spirito malevolo, *nedolia* o *nesreča*, solitamente personificato da una povera e sgradevole donna, capace di trasformarsi in diverse forme, elargiva cattiva fortuna. La persona che attirava un *dolia* maligno non poteva mai avere successo, e tutti gli sforzi per scrollare la malasorte erano vani.

Il Fato poteva anche mostrarsi come due sorelle, Vita e Morte. Il suo aspetto mortifero era conosciuto come Mora, Marà, o Smert' («morte»). Essa era vista come una donna bianca e alta che poteva cambiare il proprio aspetto. Quando era inseguita da cani, si trasformava in un bastone, un ceppo, una mazza, o un cestino. La peste era incarnata da una donna nera e magra con lunghi seni, la quale talvolta aveva gambe di mucca o cavallo e gli occhi di un serpente. Per Sloveni, Croati, e Serbi era conosciuta come Kuga; per Bulgari e Russi era Chuma.

Collegati alle dee che donano e prendono la vita erano spiriti femminili carichi di passionale sensualità, che si univano con gli umani e dimoravano in foreste o in grotte montane. Aiutavano con lavori domestici, filavano canapa, e mietevano il grano e lo legavano in fasci. Lavoravano velocemente e producevano raccolti che

mai diminuivano. I Boemi li chiamavano *divoženky*, i Polacchi *dziwożony*, gli Slovacchi *divja davojke*, e i Bulgari *divi-te zheny* («donne selvagge»). Alte e nude, esse avevano lunghi seni e lunghi capelli, che gettavano sopra le loro spalle. Si distinguevano per i piedi piccoli o per le gambe da pollo. Desideravano essere madri e spesso si prendevano cura di bambini trascurati e punivano le madri cattive. Talvolta sostituivano la loro sgradevole prole con armoniosi bambini umani. In risposta ad un torto o ad uno scherzo malevolo, potevano uccidere con un tocco o il solletico. Essendo per metà umane, potevano sposarsi e diventare mogli modello e governanti, ma, se la loro vera identità diventava nota, scomparivano all'istante.

Un altro spirito simile, Paludnitsa («spirito di mezzogiorno»), aveva l'aspetto di una eterea donna bianca o di una donna vecchia che vagabondava per i campi a mezzogiorno durante la mietitura. Fluttuava anche sopra violente raffiche di vento. Chiunque lei toccasse moriva di una morte improvvisa. Le sue vittime più comuni erano giovani donne che o avevano già avuto bambini o erano in puerperio.

Baba Yaga e Ved'ma. L'antica dea europea della morte e della rinascita è riflessa nella dea slava Baba Yaga, che si è preservata nei racconti popolari come una strega. [Vedi *BABA YAGA*]. Si diceva vivesse nell'oscurità e divorasse gli umani, ma si credeva avesse anche il dono della profezia. Era solitamente vecchia e sgradevole, con gambe ossute, lungo naso, e capelli scarmigliati, ma poteva anche apparire come una giovane donna, o come due sorelle. Baba Yaga veniva rappresentata come un uccello o un serpente, e poteva trasformarsi in un animale o talvolta in un oggetto inanimato. La prima parte del suo nome composto, *baba*, suggerisce «nonna» e «pellicano»; la seconda, *yaga*, dal protoslavo **(y)ęga*, significa «malattia» o «paura». La parola *baba* può anche significare «ceppo» o «catasta di legna», evocativi di distruzione, morte, e decomposizione.

Nella tradizione slava orientale, Baba Yaga ha un equivalente maschile: Koshchei Bessmertnyi, «Koshchei l'Immortale». Il suo nome, da *kost'* («ossa»), suggerisce la nozione del dio morente e risorgente, cioè, di una divinità che ciclicamente muore e rinasce. Nei racconti popolari, Baba Yaga è o la madre o la zia di Koshchei. Un altro equivalente maschile di Baba Yaga nel suo ruolo di «madre dei venti» è Morozko («gelo»).

Ved'ma («strega») è una dea demonizzata. Può essere vista volare al di sotto delle nuvole e al di sopra di montagne e vallate su una scopa o un rastrello. Parte da casa attraverso il camino come un uccello o un serpente di fuoco. Può produrre pioggia o causare una tempesta semplicemente toccando un oggetto con la sua scopa. Possiede un unguento magico, fonte dell'acqua, con cui si cosparge prima di volare. Ved'ma può essere vecchia e sgradevole o estremamente bella. Può rendersi invisibile, trasformarsi in un gomitolo, e muoversi rapidamente. Conosce le proprietà magiche delle piante ed è custode dell'acqua della vita e della morte.

Umida madre terra e Madre del Grano. La sacra dea conosciuta come la Umida madre terra (Mati Syra Zemlia) era percepita come pura, potente e fertile. Fino al XX secolo i contadini hanno creduto che in primavera fosse un grave errore colpire la terra con qualsiasi cosa prima del venticinque marzo, perché durante quel periodo la terra era gravida. L'aratura e la zappatura erano proibite nelle feste di questa divinità. Per secoli i contadini risolsero dispute sulla proprietà invocando la Madre Terra a testimoniare la giustizia delle loro rivendicazioni. I matrimoni erano convalidati dai partecipanti che ingoiavano zolle di terra (una tradizione registrata nel XIX secolo nella Russia settentrionale). I giuramenti venivano sanciti in un modo simile (come attestato nel 1870 nel distretto di Orel nella Russia centrale) o mettendo della terra sulla testa di colui che presta giuramento.

Lo spirito del grano era personificato come la Madre del Grano o come la Vecchia Donna della Segale (Orzo, Grano o Avena). Lei faceva crescere i raccolti. Alla mietitura, si credeva fosse presente negli ultimi steli di grano che venivano lasciati nel campo. In Pomerania, la persona che tagliava gli ultimi steli li modellava in una bambola, che era chiamata Madre del Grano o Vecchia Donna ed era portata a casa con l'ultimo trasporto. In alcune zone, la Madre del Grano, nella forma di una bambola o di una ghirlanda, veniva simbolicamente bagnata con l'acqua (annegata) e veniva tenuta fino alla primavera successiva, quando parte del suo grano veniva mischiato nella semina con il nuovo seme di grano. Il ciclo agricolo di morte (mietitura) e rinascita (semina) era così assicurato, a turno il prendere e il donare la vita.

Ninfe. Agli slavi erano noti due tipi di ninfe: *vile* e *rusalke*. Entrambe venivano solitamente dipinte come giovani bellissime donne, sebbene le *rusalke* siano anche descritte come bambine o come donne anziane.

Vile. Molti Slavi credevano che le *vile* provenissero dai fiori con la rugiada del mattino o che nascessero quando il sole traspariva attraverso la pioggia. Altri dicevano che le *vile* erano nate da prati erbosi le cui radici sembravano bulbi d'aglio; altri ancora credevano che nascessero dalle montagne.

La *vila* viene dipinta come un'incantevole giovane donna che indossa un leggero abito bianco e i cui riccioli lunghi, fluenti, rossi o dorati ricadono sulla schiena e sui seni. Si distingue da una fanciulla umana per i suoi piedi, che sembrano gli zoccoli di una capra o di

un asino. Può trasformarsi in un cavallo, in un cigno, o in un falcone. Poiché è così bella, non può tollerare la presenza di qualcuno più bello di lei o di qualcuno che rida alla vista dei suoi piedi. Posseduta da una forza soprannaturale, può, con un singolo sguardo, uccidere chiunque la scontenti.

Esistono tre tipi di *vila*, associate alle montagne, all'acqua, e alle nubi. La *vila* di montagna si prende cura dei bambini e degli orfani, la *vila* d'acqua può avvelenare le sorgenti, e la *vila* delle nuvole, che possiede ali, può volare. Nell'area meridionale slava ben conosciuta è la storia della fanciulla cigno: era una *vila* delle nubi obbligata a diventare moglie di un mortale quando lui rubò le sue ali; più tardi lei le ritrovò e volò al di là delle nubi. La *vila* d'acqua vive vicino all'acqua, o presso laghi e sorgenti montane o sulla costa, talvolta in grotte o cave nella terra. Tutte le *vile* sono in grado di comprendere il linguaggio di pesci e uccelli. Spesso si radunano vicino all'acqua dove danzano in un *kolo* («cerchio»). Se un essere umano interrompe il loro *kolo*, esse possono accecarlo o farlo danzare finché cade morto. Talvolta le *vile* danzano il loro *kolo* tra le nuvole.

Nel folclore slavo le *vile* sono associate a malattie e lesioni fisiche. Ciononostante possono anche guarire ferite con erbe e possono curare gravi disturbi, specialmente cecità e sterilità.

Rusalke. La descrizione delle *rusalke* varia da regione a regione. Si dice spesso che vivano in foreste, ma in molti resoconti si riporta che dimorano sul fondo di laghi e fiumi, in acque profonde. La *rusalka* è vista come la padrona dell'acqua, l'equivalente femminile dello spirito maschile dell'acqua, il *vodianoi*. Nell'antica religione russa, l'acqua stessa era venerata e personificata spesso nella forma di uno spirito femminile.

La *rusalka* è descritta come una donna giovane e bella con un corpo bianco e affusolato, lunghi, fluenti, capelli verdi o dorati che pettina mentre siede su un argine. Spesso nuda, ama dondolarsi sui rami e giocare, cantare, e ballare. Attira gli uomini fuori dai sentieri della foresta o li adesca con la sua danza così da eccitarli per poi ucciderli e trasportarli nell'acqua. In alcuni resoconti, la *rusalka* si dice abbia una coda come un pesce; in altri, è una ragazza di sette anni. Nella Russia settentrionale, la *rusalka* si riteneva fosse un'anziana donna sgradevole, pelosa e con lunghi seni cadenti.

Molti racconti attestano l'origine umana delle *rusalke*. Erano ritenute spiriti di donne annegate o strangolate, di giovani donne suicide, o anime di bambini morti non battezzati (talvolta annegati dalle loro stesse madri); in altre parole, erano generate da torbide morti.

Goblin. Nelle aree slave occidentali e meridionali, i *goblin* erano percepiti come piccoli uomini (nani) che, se venivano nutriti e curati, portavano buoni raccolti e danaro. I boemi *šetek* o *šotek* stavano negli ovili o si nascondevano nei baccelli dei piselli o in peri selvatici. Gli slovacchi *škratak*, i polacchi *skrzat* o *skrzatek*, e gli sloveni *škrat* (affine al termine tedesco *Schrat*) apparivano come un piccolo uccello che emette scintille. Il polacco *latawiec* («*goblin* volante») prendeva l'aspetto di un uccello o di un serpente. Fortemente affine è il lituano *aitvaras*, che solitamente appariva come un uccello (gallo) o un serpente di fuoco e che produceva latticini e grano. In generale si riteneva che i *goblin* potessero nascere da un uovo portato per un certo periodo di tempo sotto un'ascella.

Conclusioni. Ad eccezione dell'area slava nordoccidentale (l'attuale Germania), la religione slava può essere oggi studiata solo ad un livello folcloristico. Nell'area nordoccidentale slava, documenti dell'XI e del XII secolo descrivono templi residenze di idoli guerrieri del patrimonio culturale indoeuropeo e cerimonie religiose presiedute da un ordine sacerdotale. Si sono conservate prove sufficienti per fornire un quadro piuttosto chiaro della religione slava in tutta l'area.

In epoca cristiana, i contadini fusero divinità anticoeuropee e indoeuropee con figure e santi cristiani in una religione popolare tipicamente slava. Preservarono quelle immagini pagane che meglio rispondevano al loro stile di vita contadino. Fortemente preservate sono la Madre terra e la Madre del Grano; Iarilo, colui che stimolava le colture; Perun, colui che stimola la vegetazione dormiente e purifica dai poteri maligni; nonché le personificazioni della luna e dell'alba. Tra queste era riverita soprattutto la Madre terra; perfino in campo legislativo i suoi poteri erano grandi. Il dio del tuono, Perun, resta influente fino ad oggi, apparendo nella battaglia con il caos cosmico in forma di serpente o di drago che si nasconde in un vortice d'aria.

[In merito alla religione slava in un contesto più ampio, vedi *INDOEUROPEI, RELIGIONI DEGLI*; per una discussione strettamente correlata alle tradizioni indoeuropee, vedi anche *BALTI, RELIGIONE DEI* e *GERMANI, RELIGIONE DEI*].

BIBLIOGRAFIA

A.N. Afanas'ev (cur.), *Poeticheskie vozzreniia slavian na prirodu*, I-III, Moskva 1865-1869, rist. Den Haag 1969-1970.

A. Brückner, *Mitologia słowiańska*, Kraków 1918 (trad. it. *Mitologia slava*, Bologna 1923), rist. *Mitologia słowiańska i polska*. Warszawa 1980.

T. Dordević, *Veštica i vila u našem narodnom verovanju i predanju*, in «Srpski etnografski zbornik», 66 (1953).

E. Gasparini, *Il matriarcato slavo. Antropologia culturale dei protoslavi*, Firenze 1973.

Marija Gimbutas, *Ancient Slavic Religion. A Synopsis*, in *To Honor Roman Jakobson. Essays on the Occasion of His Seventieth Birthday*, I, Den Haag 1967, pp. 738-59.
V.V. Ivanov e V.N. Toporov, *Slavianskie iazykovye modeliruiushchie semioticheskie sistemy. Drevnii period*, Moskva 1965.
R. Jakobson, *Slavic Mythology*, in Maria Leach (cur.), *Funk and Wagnalls Standard Dictionary of Folklore, Mythology, and Legend*, II, New York 1950, rist. 1972, pp. 1025-28.
F.S. Krauss, *Volksglaube und religiöser Brauch der Südslaven*, Münster 1890.
Š. Kulišić, *Srpski mitološki rečnik*, Beograd 1970.
V. Machek, *Essai comparatif sur la mythologie slave*, in «Revue des études slaves», 23 (1947).
V.J. Mansikka, *Die Religion der Ostslaven*, Helsinki 1922.
K.H. Meyer, *Fontes historiae religionis slavicae*, Berolini 1931.
K. Moszyński, *Kultura ludowa słowian*, II, *Kultura duchowa*, Kraków 1939.
L. Niederle, *Manuel de l'antiquité slave*, II, *La Civilisation*, Paris 1926. Cfr. pp. 126-68.
Th. Palm, *Wendische Kultstatten. Quellenkritische Untersuchungen zu den letzen Jahrhunderten slavischen Heidentums*, Lund 1937.
J.L. Perkowski (cur.), *Vampires of the Slavs*, Cambridge/Mass. 1976.
R. Pettazzoni, *Osservazioni sul paganesimo degli Slavi occidentali*, in «Studi e materiali di storia delle religioni», 19-20 (1943-1946), pp. 157-69.
V.I. Propp, *Istoricheskie korni volshebnoi skazki*, Leningrad 1946.
V.I. Propp, *The Historical Roots of Some Russian Religious Festivals*, in St.P. Dunn e Ethel Dunn (curr.), *Introduction to Soviet Ethnography*, II, Berkeley/Cal. 1974, pp. 367-410.
N. Reiter, *Mythologie der alten Slaven*, in H.W. Haussing (cur.), *Wörterbuch der Mythologie*, II, Stuttgart 1973, pp. 165-208.
B.A. Rybakov, *Drevnie elementy v russkom narodnom tvorchestve (Zhenskoe bozhestvo I vsadniki)*, in «Sovetskaia etnografiia», 1 (1948), pp. 90-106.
M. Shapiro, *Baba-Jaga. A Search for Mythopoeic Origins and Affinities*, in «International Journal of Slavic Linguistics and Poetics», 27 (1983), pp. 109-35.
S.A. Tokarev, *Religioznye verovaniia vostochnoslavianskikh narodov*, Moskva 1957.
N. Yankovitch, *Le soleil dans l'antiquité serbe*, in «Antiquités nationales et internationales», 14-16 (1963), pp. 70-80.
D.K. Zelenin, *Ocherki slavianskoi mifologii*, Sankt Peterburg 1916.
Myroslava T. Znayenko, *The Gods of the Ancient Slavs. Tatishchev and the Beginnings of Slavic Mythology*, Columbus/Oh. 1980.
[Aggiornamenti bibliografici:
A.N. Afanasyev, *Poeticheskiye vozzrenija slavyan na prirodu*, I-III, Moskva 1995.
G.S. Belyakova, *Slavyanskaja mifologija*, Moskva 1995.
J.V. Haney, *Russian Legends*, Armonk/N.Y. 2003.
Linda Ivanits, *Russian Folk Belief*, Armonk/N.Y. 1992.
K. Johnson, *Slavic Sorcery. Shamanic Journey of Initiation*, St. Paul/Minn. 1998.
F.S. Kapitsa, *Slavianskie traditsionnye verovaniia, prazdniki i ritualy*, Moskva 2001.
M. Kulikowski, *A Bibliography of Slavic Mythology*, Columbus/Oh. 1989.
T.M. Lofstedt, *Russian Legends about Forest Spirits in the Context of Northern European Mythology*, Berkeley/Cal. 1993.
J.L. Perkowski, *The Darkling. A Treatise on Slavic Vampirism*, Columbus/Oh. 1989.
V.Ia. Petrukhin, T.A. Agapkina, L.N. Vinogradova e S.M. Tolstaia (curr.), *Slavianskaia mifologiia*, Moskva 1995.
W.F. Ryan, *Bathhouse at Midnight. A Historical Survey of Magic and Divination in Russia*, University Park/Pa. 1999.
N.S. Shaparova, *Kratkaia entsiklopediia slavianskoi mifologii*, Moskva 2001.
P. Siminov, *Essential Russian Mythology. Stories that Change the World*, London 1997.
S.A. Tokarev (cur.), *Mify narodov mira*, I-II, Moskva 1980-1982, 2ª ed. 1987-1988.
N.I. Tolstoy (cur.), *Slavyanskije drevnosti*, I, Moskva 1995.
Elizabeth Warren, *Russian Myths*, Austin 2002.
Marjorie Yovino-Young, *Pagan Ritual and Myth in Russian Magic Tales. A Study of Patterns*, Lewiston/N.Y. 1993].

MARIJA GIMBUTAS

SNORRI STURLUSON (1179-1241) è il maggiore storiografo dell'Islanda. Fra i suoi scritti ci sono l'*Edda in prosa* e lo *Heimskringla*, che costituiscono, assieme con l'*Edda in versi*, le fonti primarie più importanti per la mitologia e la religione dei Germani. Snorri venne mandato da giovane presso un insediamento dell'Islanda meridionale chiamato Oddi, per essere educato da Jón Loptsson, nipote di Sæmund Sigfússon e di Magnus III di Norvegia. Jón Loptsson era al tempo l'uomo con maggiore potere in Islanda e la sua sede era un centro di apprendimento senza uguali. Snorri ricevette la migliore educazione possibile; crebbe in posizione e potere, e nel 1215 fu eletto presidente dell'assemblea legislativa. Dopo un mandato, portato a termine nel 1218, si recò in Norvegia per fare visita ai propri governanti, il reggente conte Skúli e il giovane re Hákon. Snorri viaggiò in lungo e in largo per anni in Norvegia e Svezia. Si oppose a un piano teso a costringere l'Islanda a sottomettersi all'amministrazione norvegese e lasciò con grandi onori la Norvegia, promettendo di adoperarsi per la causa norvegese in Islanda. Venne rieletto presidente dell'assemblea legislativa per tre mandati (1222-1232), e fu durante questo periodo che trovò il tempo di produrre i suoi scritti migliori. Snorri, che non fu mai un *leader* opportunista e cinico, fu coinvolto in numerose contese, anche con i propri parenti, e nel 1241 venne ucciso da uno dei suoi nemici.

Al ritorno dalla Norvegia, Snorri scrisse lo *Háttatál* (Elenco di forme del versificare), un componimento, in

lode del conte Skúli e del re Hákon, che divenne la sezione finale di un manuale in tre parti per i poeti scaldici, ora noto come *Edda in prosa*. Lo *Háttatál* consisteva di tre poemi di 102 stanze, che mostravano le varie forme di versi possibili nella poesia scaldica in antico norreno. Sarebbe stato di per sé difficile da comprendere per i contemporanei di Snorri, nonostante il commentario di spiegazione in prosa, a causa delle molte complicate metafore ricche di allusioni a materiale mitologico da lungo tempo dimenticato. Snorri, allora, scrisse una seconda parte (lo *Skáldskaparmál*) sullo stile poetico, che forniva regole per la formazione di *kenningar* (metafore composte) e *heiti* (nomi poetici). Molte *kenningar* contengono informazioni mitologiche non attestate altrove. Inoltre, c'è una ampia introduzione (il *Bragarœður*), secondo la quale il dio Ægir, durante una visita al Walhalla, intrattiene il proprio commensale Bragi con vecchie storie di divinità, fra cui miti importanti, come quello del furto delle mele di Iđunn, le avventure di Þjazi e la storia di come Odino ottenne l'idromele poetico.

Poiché anche molto di questo materiale sarebbe stato ostico ai lettori del proprio tempo (cristiani, come Snorri, in un Paese che aveva accettato la fede cristiana due secoli prima), egli lo fece precedere da una sorta d'introduzione alla mitologia scandinava, il *Gylfaginning* (L'inganno di Gylfi). In questa sezione Snorri presenta Gylfi, un immaginario re svedese che, camuffato da vecchio vagabondo, viaggia fino ad Ásgarðr per avere notizie sulle antiche divinità pagane e incontra Odino, il quale, anch'egli sotto mentite spoglie, risponde alle sue domande. Odino narra del mondo mitologico scandinavo dal suo inizio alla fine nel Ragnarǫk (la distruzione del cosmo e la sua rinascita), con dettagli importanti a proposito di vari dei, del Walhalla, di Yggdrasill (l'albero cosmico) ed altro. È verosimile che Snorri abbia scritto anche un prologo di tenore evemerista in cui le divinità scandinave sono re discendenti del re Priamo di Troia. Come fonti, Snorri adoperò sia la poesia eddica e scaldica, sia la tradizione orale.

Snorri procedé poi alla compilazione dello *Heimskringla* (L'orbe terracqueo), la sua monumentale storia dei re norvegesi dalle loro origini mitiche fino a Magnús V Erlingsson (regnante tra il 1162 e il 1184). La prima parte, lo *Ynglingasaga*, fa risalire le origini dei re al loro antenato mitico Yngvifreyr, e prima di lui a Njǫrðr, e infine a Odino. Scopo dello *Ynglingasaga* era fornire un senso di continuità fra tempo pagano e cristiano, nonché dare natali illustri ai re norvegesi confermandone il sacro diritto di detenere il potere. Come fonte della mitologia scandinava, lo *Ynglingasaga* è il racconto più importante dello *Heimskringla*, sebbene anche altri contengano materiale mitologico.

[Vedi anche *EDDA*; *LOKI*; *ODINO*; *SAGA*; e *SAXO GRAMMATICUS*].

BIBLIOGRAFIA

L.M. Hollander (cur. e trad.), *Heimskringla. History of the Kings of Norway by Snorri Sturluson*, Austin 1964, è una eccellente traduzione inglese dell'opera di Snorri sui re norvegesi. Marlene Ciklamini ha pubblicato due utili contributi su Snorri: *Snorri Sturluson*, Boston 1978; e *Ynglinga Saga. Its Function and its Appeal*, in «Mediaeval Scandinavia», 8 (1975), pp. 86-99.

[Aggiornamenti bibliografici: l'*Edda in prosa* di Snorri è disponibile nella sua interezza in J.I. Young (trad.), *The Prose Edda of Snorri Sturluson. Tales from the Norse Mythology*, Berkeley/Cal. 1992. Vedi anche A. Faulkes (cur.), *Edda. Prolog and Gylfaginning*, Oxford 1982; A. Faulkes (cur.), *Edda. Skáldskaparmál*, I-II, London 1998; A. Faulkes (cur.), *Edda. Háttatál*, Oxford 1991; e A. Faulkes (trad.), *Edda*, London 1987. Quanto alla letteratura critica segnaliamo: H. Fix (cur.), *Snorri Sturluson. Beiträge zu Werk und Rezeption*, Berlin 1998; Stefanie von Schnurbein, *The Function of Loki in Snorri Sturluson's Edda*, in «History of Religions», 40 (2000), pp. 109-24; J. Lindow, *Loki and Skađi*, in Ú. Bragason (cur.), *Snorrastefna*, Reykjavík 1992; Th.A. DuBois, *Nordic Religions in the Viking Age*, Philadelphia 1999; e, la recensione di Frederic Amory a Margaret Clunies Ross, *Skáldskaparmál. Snorri Sturluson's Ars Poetica and Medieval Theories of Language*, pubblicata in «Scandinavian Studies», 62 (1990) pp. 331-39].

JOHN WEINSTOCK

SVENTOVIT era il «dio degli dei» (*deorum deus*) a quattro teste del pantheon precristiano degli Slavi nordoccidentali. Il suo nome, **Sventovit*, ha parecchie varianti – *Sventovit*, *Svantevit*, *Suatovitus* e, nella *Knytlingasaga* (1265 circa), *Svantaviz* – mentre il suo culto è descritto con precisione nel *Gesta Danorum* (14,39) di Saxo Grammaticus (tardo XII secolo).

Il centro del suo culto si trovava ad Arkona, nell'isola baltica di Rügen. Nel cuore della città si ergeva la cittadella-tempio, struttura di legno di notevole fattura, costruita con tronchi d'albero e coperta da un tetto rosso. All'interno della cinta vi era un barbacane, i cui quattro pali di sostegno erano discosti dalle mura esterne del tempio e si congiungevano con alcune delle travi del tetto. La sala interna, suddivisa in parti da pesanti arazzi, ospitava un'enorme statua di Sventovit. Le sue quattro teste erano unite: rivolte verso nord, sud, est e ovest, sembravano corrispondere alle quattro colonne del barbacane. I volti erano glabri e i capelli corti. La mano destra della statua reggeva un corno per bere intarsiato con vari metalli; la sinistra era appoggiata su un fianco. Un mantello aderente lungo fino alle ginocchia

era fatto con diversi tipi di legno. La statua, con il basamento nascosto nel terreno, stava eretta sul pavimento del tempio. Accanto si trovavano le briglie e la sella del dio, insieme a un'enorme spada con la lama e il fodero riccamente cesellati e damaschinati con argento.

Un seguito di trecento cavalieri serviva Sventovit e il bottino da loro vinto in guerra spettava al sommo sacerdote. Saxo ci informa che non solo i Vendi dovevano pagare un tributo, ma anche gli Scandinavi. Col tempo fu accumulato un tesoro d'inestimabile valore: quando nel 1168 i Danesi cristiani presero d'assalto Arkona, rimossero la statua e si impadronirono di sette casse di tesori, compresi due calici d'oro.

Un cavallo bianco, consacrato a Sventovit, era venerato come incarnazione del dio stesso. Per mezzo del cavallo si prediceva la vittoria o la sconfitta in guerra: i sacerdoti ponevano di fronte al tempio tre file di pali o di lance; se il cavallo oltrepassava la prima fila sollevando prima la zampa destra, il responso era favorevole. Il ruolo profetico del cavallo nelle cerimonie divinatorie presso gli Slavi nordoccidentali è confermato dalla funzione magica di questo animale nella tradizione popolare russa, particolarmente dal suo epiteto usuale, *veshchii* («veggente»), che ha un'esatta corrispondenza nell'Avesta.

Poco dopo il raccolto si teneva una grande festa in onore di Sventovit. Si sacrificava del bestiame e si ricavavano profezie dalla quantità di idromele che rimaneva nel corno tenuto in mano dal dio: se il liquido era inferiore rispetto a quello dell'anno precedente ci si doveva aspettare un raccolto magro per l'anno seguente. Alla fine della cerimonia, il sacerdote versava il liquido ai piedi del dio, quindi riempiva ancora il recipiente chiedendo al dio di concedere la vittoria al Paese e di accrescerne la ricchezza. Veniva poi portata all'interno del tempio una torta festiva grande quanto un uomo e collocata fra il sacerdote e la folla; il sacerdote chiedeva se poteva essere ancora visto e, se la risposta era affermativa, lo stesso esprimeva l'augurio di non essere visto l'anno seguente. Si credeva che questa cerimonia assicurasse un migliore raccolto per l'anno dopo. Cerimonie simili per la predizione del futuro mediante torte gigantesche erano comuni fra i Bielorussi e i Russi anche nel XX secolo.

Non si hanno notizie sullo spostamento dell'idolo di Sventovit da Rügen. Nel 1857 un pilastro di legno intagliato è stato scoperto a Zbruch, vicino a Husiatyn, nella parte occidentale dell'Ucraina, che presentava una straordinaria somiglianza con la descrizione di Saxo. Intagliato su tutti e quattro i lati, in quattro registri, questo pilastro mostra quattro figure terminali, una delle quali tiene in mano un corno per bere. Un'altra statua a quattro teste, detta Chetyrebog («dio quattro») si trovava fino al 1850 a Tesnovka, nei pressi di Kiev. In numerose zone slave esistono stele di pietra preistoriche che rappresentano lo stesso dio, con l'elmo, una cornucopia nella mano destra e, a volte, un cavallo inciso sul retro della pietra. Una stele rinvenuta a Stavchany, nel bacino superiore del Dniester, può essere datata fra il IV e il VI secolo d. C., ma i reperti sono, per la maggior parte, accidentali e non databili.

Gli dei militari a quattro teste delle regioni slave occidentali erano chiamati con vari nomi, ma in realtà rappresentavano quasi certamente un dio dai molti aspetti, l'archetipo indoeuropeo del dio della luce celeste. Gli dei Svarozhich, Iarovit, Porovit e Sventovit, venerati nei templi dell'occidente slavo nell'XI e nel XII secolo, sembra rappresentassero gli aspetti stagionali del sole: l'inverno o sole «giovane» (Svarozhich), il sole di primavera (Iarovit), il sole estivo (Porovit) e il sole del raccolto (Sventovit). Lo Ianus Quadrifrons («dai quattro volti») dei Romani è un omologo, come lo è il dio guerriero iranico Verethraghna, anch'esso con quattro facce.

BIBLIOGRAFIA

H. Berlekamp, *Die Ausgrabungen auf Kap Arkona, 1969-1970*, in J. Herrmann e K.-H. Otto (curr.), *Berichte über den II. Internationalen Kongress für slawische Archäologie*, I-III, Berlin 1970-1973, III, pp. 285-89.

E. Dyggve, *Der Holztempel Svantevits und der schuchhardtsche Baubefund zu Arkona*, in G. Bersu e W. Dehn (curr.), *Bericht über den V. Internationalen Kongress für Vor- und Frühgeschichte*, Berlin 1961.

J. Máchal, *Slavic Mythology*, in L.H. Gray, G.F. Moore (curr.), *The Mythology of All Races*, Boston 1918, III, pp. 217-330.

Th. Palm, *Wendische Kultstätten. Quellenkritische Untersuchungen zu den letzten Jahrhunderten slavischen Heidentums*, Lund 1937.

Janina Rosen-Przeworska, *La tradition du dieu celtique à quatre visages chez les Protoslaves et les Slaves occidentaux*, in «Antiquités nationales et internationales», 14-16 (1963), pp. 65-69.

C. Schuchhardt, *Arkona, Rethra, Vineta*, Berlin 1926.

A.A. Zakharov, *The Statue of Zbrucz*, in «Eurasia Septentrionalis Antique», 9 (1936), pp. 336-48.

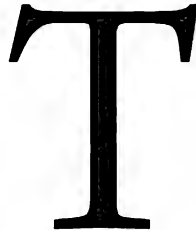
[Aggiornamenti bibliografici:

F.S. Kapitsa, *Slavianskie traditsionnye verovaniia, prazdniki i ritualy*, Moskva 2001.

N.S. Shaparova, *Kratkaia entsiklopediia slavianskoi mifologii*, Moskva 2001.

S.A. Tokarev (cur.), *Mify narodov mira*, I-II, Moskva 1980-1982, 2ª ed. 1987-1988].

MARIJA GIMBUTAS

T

TÁIN BÓ CUAILNGE (La razzia del bestiame di Cuailnge) è la più lunga e la più famosa narrazione eroica in antico irlandese. Essa è sopravvissuta in tre recensioni: la più antica è conservata nel *Lebhor na hUidhre* (Il libro della mucca bruna), datato al 1100 circa, e ne *Il libro giallo di Lecan*, un manoscritto della fine del XIV secolo. La seconda recensione compare ne *Il libro di Leinster*, scritto intorno alla metà del XII secolo, e la terza è contenuta in due manoscritti del XV e del XVI secolo. Tuttavia, come accade per molti altri racconti irlandesi tradizionali, la data del più antico manoscritto esistente ci fornisce soltanto un *terminus ante quem* sia per quanto riguarda la registrazione in forma scritta sia per quel che concerne la composizione del testo, e perfino nella prima recensione del *Táin Bó Cuailnge* compaiono diversi strati linguistici che rendono possibile retrodatare al VII o all'VIII secolo le prime attestazioni scritte del racconto. Questa recensione sembrerebbe essere stata redatta, intorno alla metà dell'XI secolo, a partire da almeno due diverse versioni scritte databili all'incirca al IX secolo (senza menzionare la possibile influenza di fonti provenienti dalla tradizione orale). Sulla base delle forme linguistiche e di altri elementi, Rudolf Thurneysen (1921) concluse che la saga potrebbe essere stata redatta per la prima volta intorno alla metà del VII secolo. Inoltre, esiste un poema composto non più tardi del VII secolo nel quale la donna soprannaturale Scáthach si rivolge al principale eroe del *Táin Bó Cuailnge*, Cú Chulainn, predicendogli, in maniera criptica e laconica, alcuni degli avvenimenti principali del racconto; ma se il poeta abbia attinto a una tradizione orale o a una versione scritta del racconto non ci è dato sapere.

Nella forma nella quale ci è pervenuta, la storia narra di un attacco alla provincia dell'Ulster organizzato da Ailill e Medhbh, re e regina del Connacht, e sostenuto dal resto d'Irlanda. Scopo dell'attacco è impadronirsi del grande toro dell'Ulster, il Donn Cuailnge («il toro bruno di Cuailnge»). Tale fu il prestigio del *Táin Bó Cuailnge* nell'Irlanda medievale da generare un vasto complesso di racconti e tradizioni ancillari, e da essere infine accolto dai dotti locali come la formulazione classica dell'*ethos* eroico.

Per come ci si presenta ora, la saga riflette le condizioni politiche irlandesi all'inizio del periodo storico (V secolo) o prima ancora, ma alcuni studiosi hanno suggerito che il suo tema originale fosse la rivalità tra i due tori. Le origini di questa rivalità sono descritte in un altro racconto, in cui si narra che i due tori erano stati un tempo due porcari magici in lite tra loro, e che avevano già subito una serie di metamorfosi prima di arrivare alla loro forma attuale. Bruce Lincoln ha commentato che il racconto della lotta tra i tori alla fine del *Táin Bó Cuailnge* riflette un mito cosmogonico indoeuropeo: «un uomo... e un toro... vengono uccisi e smembrati, e dai loro corpi viene costruito il mondo» (B. Lincoln, *Priests, Warriors, and Cattle. A Study in the Ecology of Religions*, Berkeley 1981, pp. 86-92). Tuttavia, restano diverse difficoltà da risolvere prima di poter accogliere questa interessante ipotesi.

BIBLIOGRAFIA

J. Carney, *The History of Early Irish Literature. The State of Research*, in G. Mac Eoin et al. (curr.), *Proceedings of the Sixth*

International Congress of Celtic Studies held in University College, Galway, 6-13 July 1979, Dublin 1983, pp. 113-30. Un compendio degli studi filologici dedicati fino a quel momento alla storia più antica del *Táin Bó Cuailnge*.
Cecile O'Rahilly (cur. e trad.), *Táin Bó Cuailnge from the Book of Leinster*, Dublin 1967.
Cecile O'Rahilly (cur. e trad.), *Táin Bó Cuailnge. Recension* I, Dublin 1976. I due volumi dell'autrice, questo e il precedente, sono dedicati alle due principali recensioni della saga, entrambe corredate di introduzione e traduzione.
R. Thurneysen, *Die irische Helden- und Königsage bis zum siebzehnten Jahrhundert*, I-II, Halle 1921, pp. 96ss. Quest'opera costituisce lo studio classico del *Táin Bó Cuailnge* e del ciclo dell'Ulster in generale, con un approccio di tipo fondamentalmente testuale e filologico. La principale mancanza è, tuttavia, l'inadeguata comprensione delle dimensioni orali e mitologiche della tradizione letteraria irlandese primitiva.
[Per una traduzione italiana del *Táin Bó Cuailnge*, si veda Melita Cataldi (cur. e trad.), *La grande razzia*, Milano 1996].

PROINSIAS MAC CANA

TALIESIN. L'opera del IX secolo *Historia Brittonum*, tradizionalmente attribuita a uno storico chiamato «Nennio», nomina Taliesin tra i membri del famoso gruppo di poeti gallesi della seconda metà del VI secolo. *Il libro di Taliesin* (XIII secolo) contiene un *corpus* di poesie di diverse origini e di datazione differente, che lo scriba ha presumibilmente associato a Taliesin: tra queste opere, la ricerca moderna ha isolato dodici poemi ritenuti autentici. Si tratta di poemi eroici di corte, indirizzati a re suoi patroni e a Urien, Owain e Gwallawg, tre sovrani che regnarono nel VI secolo sui regni di Rheged ed Elmet, nella Britannia settentrionale.

Il poeta gallese era, nel primo Medioevo, una figura complessa, e il personaggio di Taliesin venne ad acquisire lo *status* di poeta profeta (forse fondendosi con la figura di Myrddin/Merlino) e di compositore di racconti tradizionali esoterici e dotti, sia bardici sia cristiani. Molti dei poemi contenuti ne *Il libro di Taliesin* riflettono proprio questo ruolo, al quale viene fornito un contesto specifico ne *La storia di Taliesin* (*Hanes Taliesin*). Benché attestato soltanto da copie manoscritte del XVI secolo e oltre, questo racconto composito è certamente più antico. La prima parte narra di come la strega Ceridwen avesse distillato il proprio sapere in tre gocce di una pozione destinata a suo figlio. Non appena la pozione fu pronta, le gocce schizzarono sulla mano di un giovane servo, Gwion Bach, che si portò il dito ustionato alla bocca, acquisendo così la conoscenza e il potere bardico destinati al figlio di Ceridwen. Nell'episodio successivo, Gwion e Ceridwen subiscono una serie di metamorfosi, fino a che il ragazzo, mutatosi in un chicco di grano, viene inghiottito da Ceridwen in forma di gallina, dalla quale rinascerà nove mesi dopo. Raccolto da Elffin e chiamato con il nome di Taliesin, presto il bambino rivela le sue precoci doti di poeta e di saggio. Il resto del racconto narra delle sue gesta di dotto alla corte del re Maelgwn Gwynedd (VI secolo).

I poemi de *La storia di Taliesin* vengono recitati dallo stesso Taliesin, mentre quelli de *Il libro di Taliesin*, sebbene privi di tale caratteristica, fanno tuttavia riferimento a circostanze analoghe e devono essere datati al X secolo. Uno di questi poemi allude alla creazione di Taliesin da parte dei maghi Math e Gwydion, due personaggi che ricorrono anche nei Quattro Rami del *Mabinogion*; un altro poema racconta invece di come egli trasformò degli alberi in guerrieri nella battaglia di Goddau. Il poema intitolato *Le spoglie di Annwn*, poi, narra del ritorno del poeta tra i pochi sopravvissuti alla disastrosa incursione di Artù nell'oltretomba, episodio, questo, che ricorre anche nel Secondo Ramo, dove vengono nominati Taliesin e un altro sopravvissuto. Questo strato antico della leggenda di Taliesin non lo ricollega ai personaggi storici del VI secolo, bensì a figure ed episodi puramente mitologici, mentre nella tradizione bardica posteriore Taliesin diventerà l'archetipo del poeta ispirato.

BIBLIOGRAFIA

Il volume di Rachel Bromwich (cur. e trad.), *Trioedd Ynys Prydein. The Welsh Triads*, Cardiff 1961, 3ª ed. *Trioedd Ynys Prydein. The Triads of the Island of Britain*, Cardiff 2006, fornisce una trattazione concisa delle fonti e una analisi scientifica dell'argomento, mentre I. Williams, *Chwedl Taliesin*, Cardiff 1957, analizza gli sviluppi della leggenda di Taliesin. Il testo della storia è pubblicato in P.K. Ford (cur.), *Ystoria Taliesin*, Cardiff 1992, che, nell'introduzione, ne esamina anche le tematiche, mentre la traduzione inglese del testo compare nel volume dello stesso autore, *The Mabinogi and Other Medieval Welsh Tales*, Berkeley 1977. Cfr. inoltre: Juliette Wood, *The Elphin Section of Hanes Taliesin*, in «Études celtiques», 18 (1981), pp. 229-44, e *The Folklore Background of the Gwion Bach Section of Hanes Taliesin*, in «Bulletin of the Board of Celtic Studies», 29 (1982), pp. 621-34. Per quanto riguarda il materiale non storico contenuto ne *Il libro di Taliesin*, cfr. gli interventi di Marged Haycock, *«Preideu Annwn» and the Figure of Taliesin*, in «Studia Celtica», 18/19 (1983-1984), pp. 52-78; *Cadair Ceridwen*, in I. Daniel et al. (curr.), *Cyfoeth y Testun*, Cardiff 2003, pp. 148-75; *The Significance of the Cad Goddeu Tree List in the Book of Taliesin*, in M.J. Ball et al. (curr.), *Celtic Linguistics*, Amsterdam 1990, pp. 297-331; e *Taliesin's Questions*, in «Cambrian Medieval Celtic Studies», 33 (1997), pp. 19-80.

BRYNLEY F. ROBERTS

TARANIS. È una divinità celtica che compare come equivalente gallico dell'irlandese Daghdha, e che è associata dai Romani a Giove, come sembrano confermare anche i reperti locali. Il nome è attestato nell'epigrafia gallo-romana nelle forme *Taranis* o *Taranus*, e ricorre anche negli antroponimi teoforici *Taranutius* e *Taranucnos* («nato da Taranis»). La più antica forma attestata è il dativo gallico *taranoou* in un'iscrizione di Orgon (dipartimento delle Bocche del Rodano). Il nome corrisponde al termine impiegato per «tuono» nelle lingue neoceltiche (irlandese, *torann*; gallese e bretone, *terann*), ma non ci è pervenuto alcun mito gallico su Taranis, e non è da escludere che questo nome sia la traduzione o l'adattamento del titolo romano *Jupiter Tonans*. La connessione tra il mito celtico insulare e quello continentale è, tuttavia, sufficientemente chiara per permetterci di considerare Taranis l'equivalente gallico dell'irlandese Daghdha nella sua funzione di signore degli elementi, in particolare del fuoco celeste.

L'iconografia gallo-romana raffigura spesso Giove dotato di una ruota o di spirali associate al tuono. La ruota e la spirale possono essere agevolmente interpretate come simboli solari ma, di fatto, sono simboli cosmici. Il simbolismo della ruota è spiegato da un *avatar* di Daghdha, il druido Mog Ruith («servo della ruota»): cieco diventa colui che la vede, sordo colui che la sente e morto colui sul quale essa cade.

In tutta la Gallia e nelle aree celto-germaniche della valle del Reno sono diffuse delle colonne sulle quali è posta, nelle vesti di Giove, una divinità celtica o gallo-romana raffigurata come un cavaliere che sovrasta un gigante anguipede: quest'immagine è stata interpretata dagli studiosi moderni talora come Giove che abbatte i Titani e talora come l'imperatore che sottomette i barbari. Tuttavia, nessuna delle interpretazioni fino ad ora proposte ha prevalso sulle altre. Al di là del legame tra Mog Ruith e il grande dio Daghdha del mito insulare, non vi sono sufficienti reperti gallo-romani per poter considerare Taranis una divinità maggiore del pantheon celtico continentale.

Taranis è citato soltanto in un solo testo letterario, la *Pharsalia* di Lucano (1,444-46). [Vedi *ESUS* e *TEUTATES*]. I *Commenti bernesi a Lucano* identificano invece Taranis con Dis Pater e gli attribuiscono il sacrificio per mezzo del fuoco: «Taranis Ditis Pater hoc modo apud eos placatur: in alveo ligneo aliquod homines cremantur» («Taranis Dis Pater viene placato in questo modo: degli uomini vengono bruciati vivi in contenitori di legno»).

BIBLIOGRAFIA

Ch.-J. Guyonvarc'h e Françoise Le Roux, *Textes mythologiques irlandais*, I, Rennes 1980.

Françoise Le Roux, *Des chaudrons celtiques à l'arbre d'Esus. Lucien et les Scholies Bernoises*, in «Ogam», 7 (1955), pp. 33-58.

Françoise Le Roux, *Taranis. Dieu celtique du ciel et de l'orage*, in «Ogam», 10 (1958), pp. 30-9 e 11 (1959), pp. 307-24.

P. Mac Cana, *Celtic Mythology*, Feltham 1970, 2ª ed. riv. 1983.

W. Müller, *Die Jupitergigantensäulen und ihre Verwandten*, Meisenheim am Glan 1975 (Beiträge zur klassischen Philologie, 66).

FRANÇOISE LE ROUX e CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

TENGRI. La prima attestazione di una parola di lingua altaica è la trascrizione in cinese del termine *tengri* nel *Qianhanshu* (*juan* 94), termine che ha mantenuto fino ad oggi questa forma o forme derivate (*tenggeri*, *tanara*, *tängri*, *tanri*, *tari*, ecc.). La parola sembra essere etimologicamente legata a un verbo che significa «ruotare». Essa è stata adoperata senza soluzione di continuità, non solo dai Turco-Mongoli «sciamanisti» o «animisti», ma anche da coloro che hanno adottato religioni universali. Qui mi limiterò al primo caso.

La parola *tengri* serviva in origine a designare il cielo in senso fisico, in frasi del tipo «il sole è in cielo» o «le nuvole oscurano il cielo». Con il passare del tempo questo significato, che la parola aveva a lungo avuto, andò perso. La deificazione del cielo colorò il termine di nuove accezioni, sia quella di dio cielo sia quella più vaga di «dio», «divinità», sia quella aggettivale di «celeste» e «divino». Non sempre è possibile decidere se *tengri* è adoperato come aggettivo o nome.

Divinità chiamate Tengri. Nello stesso periodo in cui emerge Tengri dio cielo (seconda metà del I millennio d.C.), iscrizioni in antico turco menzionano varie divinità chiamate Tengri, a proposito delle quali abbiamo però poche informazioni. Yol Tengri è il «dio delle strade o dei sentieri» oppure il «dio della fortuna» (*yol* ha questi due significati), Öd Tengri è il «dio del tempo atmosferico»; c'è anche un Tengri che sta fra i giunchi. Nessun indizio evidenzia la natura del rapporto fra questi personaggi divini e il dio cielo. Ogni tentativo di chiarire tale rapporto è complicato dal fatto che nelle stesse iscrizioni si trovano spessissimo menzionate forze divine molto più grandi che non furono mai chiamate *tengri*. Non erano mai chiamati *tengri* neanche corpi celesti «venerati» o «adorati».

Sappiamo, dalla toponimia e da fonti straniere, che in certi casi si chiamavano *tengri* le montagne (per esempio, Tengri Tag, «montagna celeste»; cinese, Tianshan) e anche alcuni laghi (ad esempio, Tengri Nor, «lago celeste», in Mongolia). Confonde ulteriormente la questione l'informazione fornitaci da un osservatore dell'XI secolo, Maḥmūd al-Kāshgharī, secondo cui la parola *tengri* si applica a tutto ciò che appare di dimen-

sioni straordinarie, come, ad esempio, un albero enorme. Non sorprende, sapendo ciò, vedere oggi il dio cielo gradualmente rimpiazzato da grandi divinità che sono spesso chiamate Tengri. Anche se si hanno ottime ragioni per credere che la parola sia un aggettivo, questo suo uso non fa forse diventare un essere o un oggetto un dio? È il caso di alcuni sciamani, come Teb Tenggeri («molto celeste») che incoronò Gengis Khan; di certe maghe («una vecchia santa donna»); della Nazione («la mia sacra Nazione»); e della maggior parte dei *khan* («il mio santo *khan*»). Ci fu in effetti un sovrano turco che non aveva altro nome oltre a Tengri Khan (734-741). Infine, gli studiosi non hanno chiarito fino a che punto si debba identificare con dio qualcosa a cui ci si riferisce come «blu» (*kök* nelle lingue turche; *köke* in mongolo), inteso come attributo del cielo. Fra i popoli turchi e fra i Mongoli non mancano casi del genere, ad esempio quello dell'imperatore mongolo Möngke: Köke Möngke («eterno blu»).

Il dio cielo. I popoli turco-mongoli moderni che hanno conservato la loro antica religione hanno meno interesse rispetto a periodi precedenti nei confronti del cielo dio. Il cielo è più spesso dimora di un dio celeste, talora antropomorfo, che ha numerosi aiutanti, suoi figli e figlie, sua moglie e molti altri. Il cielo è diviso in livelli, generalmente sette come il presunto numero dei pianeti. Anche in zone in cui la Chiesa ortodossa russa o il Buddhismo hanno avuto scarsa influenza ci sono molti *tengri* variabili, il che corrisponde in pieno all'ideologia tradizionale. Tutti i tentativi di classificarli sono completamente imposti dall'esterno e sono privi di fondamento nella tradizione. Il dio cielo, lì dove persiste una fede in lui, è comunque considerato molto distante. Le tribù altaiche lo chiamano Tengere Kaira Khan («misericordioso Signore cielo»), ma a detenere il potere reale, in particolare il potere della creazione, sono i suoi figli e aiutanti: Bai Ülgen, da solo o assieme a Kysogan Tengere e Mergen Tengere. [Vedi *ÜLGEN*]. Il grande dio degli Iakuti è Iuriung Aïyy Toïon («bianco Signore creatore») o Aïyy Toïon. Si pensa che esso sia gradualmente diventato un *deus otiosus*, ma in realtà per le masse è probabilmente sempre stato tale. Fin dal X secolo Balik Bayat, «il vecchio supremo» o «il ricco supremo», è considerato il creatore. Bisogna tuttavia ricordare che le cosmogonie antiche sono incoerenti e che il problema delle origini si è presentato solo in tempi più recenti. Quando la creazione venne attribuita al dio cielo, ciò avvenne in tutta probabilità in risposta a domande poste da musulmani o da cristiani.

Il dio cielo attivo è una creazione imperiale che riguarda solo la religione imperiale: il popolo vi prestò attenzione soltanto quando il potere imperiale fu sufficientemente forte da imporre una diffusa obbedienza alla divinità. Di tanto in tanto apparivano sinceri devoti del dio cielo. Tali mistici venivano indicati come «schiavi di Tengri», denominazione priva di qualsiasi influenza islamica. Il dio cielo è presente già prima della nostra era fra gli Xiongnu, e si mantiene in tutte le grandi formazioni politiche fino al XIV secolo. Sotto i Turchi (VI-VIII secolo) e sotto i Mongoli (XIII-XIV secolo) egli è in una posizione di particolare evidenza. I primi lo chiamano «blu», «elevato» o «superiore», e «dotato di potere»; i secondi aggiungono a queste qualità che egli è «eterno», caratteristica forse a lungo sottintesa.

Non è esagerato dire che nessun'altra divinità ha soddisfatto tanto i bisogni dei suoi leali seguaci. L'imperatore turco-mongolo voleva prima riunire tutti quelli della sua razza, poi il mondo intero. Il suo dio era nazionale (il Tengri dei Turchi e dei Mongoli), poi universale e unico. Il dettato ideologico è che c'è un unico dio in cielo e un solo sovrano in terra. Si tratta di uno sforzo disperato ma senza successo di promuovere il monoteismo; le altre divinità rimasero vive nella memoria popolare e furono più o meno associate al dio cielo. E tuttavia il dio cielo è predominante come lo stesso imperatore, che «da lui proviene», «a lui somiglia» (ed è talora suo figlio), ha con lui conversazioni privilegiate, riceve e trasmette i suoi ordini, conquista in suo nome, nomina dignitari in suo nome, premia e punisce con la morte (la sola punizione di Tengri, usata spesso contro chi si ribella), distribuisce a ognuno, uomo o bestia, *kut*, una vitalità che rende felici, e *ülüg*, buona fortuna. Ma il dio cielo può fare a meno dell'imperatore quando si sta indebolendo o ha perso il mandato divino. In tali casi egli «fa pressione» o invia i suoi messi: un'aquila, un angelo misterioso, alcuni raggi di luce spesso accompagnati da «figlie abbaglianti», o le guide animali, in particolare il lupo, che altro non sono che gli antenati imperiali. Tutti possono parlare al dio cielo, ma agli sciamani è proibito avere con lui relazioni più strette di quelle che con lui intrattiene il principe: ogni pretesa di avere una relazione simile porterà all'annientamento dello sciamano. Invece si mostra grande rispetto a tutti coloro che sono specialisti in questioni spirituali, in particolare sacerdoti stranieri, che sono esentati dalle tasse a condizione che preghino per la longevità dell'imperatore.

Se è vero, come sembra, che il culto di Tengri fosse anticamente praticato con fervore solo per brevi periodi, esso subì un rapido sviluppo. A Tengri venivano offerti cavalli bianchi, o altri animali, annualmente o quotidianamente, in date stabilite o durante eventi speciali. Nel XIII secolo si diffuse come elemento essenziale nel culto di Tengri anche la preghiera. Grandi adorazioni venivano celebrate dal sovrano da un'altura dove, per un periodo variabile da uno a tre giorni, egli si inchina-

va continuamente in preghiera al cielo con il capo scoperto e con la cintura allentata. Una pratica comune da sempre, che consiste nel girare in cerchio in groppa a un cavallo, viene chiamata «girare attorno al cielo».

È credenza comune fra i praticanti del culto di Tengri che le anime risiedano in Tengri prima della loro incarnazione e che le anime dei defunti ritornino a lui. Infatti nell'annunciare una morte si dice «è volato via», oppure «è diventato un girifalco». Specifica è anche la destinazione: «è asceso al cielo con il corpo», «sarai in cielo come fra i vivi». Tali credenze, comunque, riguardano probabilmente personaggi particolarmente grandi e coloro necessariamente destinati a servirli anche dopo la morte.

[Vedi anche *BURIATI, RELIGIONE DEI*; *CIUVASCI, RELIGIONE DEI*; *MONGOLI, RELIGIONI DEI*; *TURCHI, RELIGIONI DEI*].

BIBLIOGRAFIA

Per lo più il dio cielo delle popolazioni altaiche è stato studiato in opere relative alla loro religione, in particolare relative alle credenze contemporanee. Wilhelm Schmidt, nella sua ricerca sul monoteismo primitivo, concede a Tengri un posto di rilievo in *Der Ursprung der Gottesidee*, IX-XII, Münster 1949-1955. Paul Pelliot ha scritto un lavoro essenzialmente linguistico: *Tängrim > Tärim*, in «T'oung pao», 37 (1944), pp. 165-85. La sola monografia è J.-P. Roux, *Tängri. Essai sur le ciel-dieu des peuples altaïques*, apparso in quattro parti più le note aggiuntive in «Revue de l'histoire des religions», 149 (1956), pp. 49-82, pp. 197-230; 150 (1956) pp. 27-54, pp. 173-212; 154 (1958), pp. 32-66.

[Aggiornamenti bibliografici: Ágnes Birtalan, *Die Mythologie der mongolischen Volksreligion*, in H.W. Haussig (cur.), *Wörterbuch der Mythologie*, VII/II, *Götter und Mythen in Zentralasien und Nordeurasien*, Stuttgart 2004; A. Rona-Tas, *Materialien zur alten Religion der Turken*, in W. Heissig e H.-J. Klimkeit (curr.), *Synkretismus in den Religionen Zentralasiens. Ergebnisse eines Kolloquiums vom 24.5. bis 26.5.1983 in St. Augustin bei Bonn*, Wiesbaden 1987, pp. 33-45].

JEAN-PAUL ROUX

TESTA, CULTO CELTICO DELLA. Il cacciare teste come prova di coraggio e la venerazione della testa come sede dell'anima e fonte di potere spirituale sono pratiche che risalgono indietro nel tempo all'alba del periodo storico. In Europa vi sono ampie prove dell'una e dell'altra pratica fin dal Mesolitico. Esse erano dunque parte del retaggio europeo assai prima che i Celti emergessero come entità culturale distinta. Ma in questo, come in molti altri casi, i Celti presto seppero rendere proprio quel che avevano preso a prestito o ereditato da altri. La venerazione della testa divenne un elemento centrale della loro ideologia, una preoccupazione profonda che durò dalla nascita dei popoli celtici fino alla loro conquista finale, e che lasciò la sua impronta ovunque nell'arte e nella mitologia.

I reperti archeologici e artistici che attestano il culto della testa presso i Celti sono troppi perché li si possa illustrare in breve. Per esempio, nel tempio celto-ligure di Entremont nella Gallia meridionale (Provenza) vennero ritrovati quindici teschi maschili, e su alcuni di essi era ancora visibile il segno dei chiodi con i quali erano stati appesi in mostra, mentre a Bredon Hill, nella contea inglese del Worcestershire, una fila di teschi scoperta presso l'entrata sembra essere caduta giù dal portale della roccaforte. A Entremont ci sono molti esempi di teste mozzate scolpite in blocchi di pietra, mentre a Roquepertuse, sempre in Provenza, vi è un famoso portico decorato con nicchie nelle quali venivano posti dei teschi umani. Esistono poi moltissime teste scolpite nella pietra o incise su metallo che, pur non esplicitamente identificate come teste mozzate, riflettono chiaramente l'importanza attribuita alla testa come simbolo di straordinario potere e di divinità: ne sono esempi quelle ritrovate a Heidelberg, a Mšecké-Žehrovice in Boemia, o le teste a forma di pera sulla colonna di Pfalzfeld, o la testa con tre facce di Corleck, nella contea irlandese di Cavan.

Gli autori classici confermano le testimonianze archeologiche. Secondo Posidonio, riportato da Diodoro Siculo (5,29,4-5) e da Strabone (4,4,5), i Celti tornavano dalle battaglie con le teste dei nemici sconfitti appese al collo dei loro cavalli. Le teste dei rivali più famosi venivano imbalsamate con olio di cedro e accuratamente conservate in una cassa, così che potessero essere orgogliosamente mostrate ai visitatori, e talvolta il teschio di un nemico importante veniva utilizzato come recipiente per le libagioni sacre. Questi ed altri simili riferimenti sono confermati dalla letteratura celtica insulare, nella quale il ritorno dell'eroe con le teste dei nemici come trofei è un luogo comune. Il *Glossario* di Cormac, datato all'incirca al 900 d.C., definisce l'espressione *mesradh Machae*, «il raccolto di ghiande di Macha (la dea della guerra)», come «le teste umane dopo che sono state mozzate».

Ma il culto della testa travalica la semplice ricerca della gloria marziale. La testa non era soltanto un apprezzato trofeo eroico, ma anche un simbolo profondamente religioso, talvolta chiaramente rappresentativo di una divinità e generalmente evocativo di saggezza e potere soprannaturali. Era fonte di prosperità, fertilità e salute e al contempo agente apotropaico contro il male sia per il singolo sia per la comunità intera. Le teste mozzate sono spesso associate alle sorgenti sacre, anch'esse strumento di guarigione, sia nei reperti archeologici, sia nella più antica letteratura insulare, sia ancora nella moderna tradizione orale, e tale associazione si è protratta an-

che nelle leggende dei santi cristiani. La letteratura conserva molte dimostrazioni di teste che continuano a vivere, a parlare, comandare o intrattenere, molto tempo dopo essere state separate dal corpo. L'esempio più eclatante è forse quello di Bendigeidvran (Brân il benedetto), la cui testa ha esercitato il comando sull'oltretomba e ha protetto l'isola di Britannia dopo essere stata seppellita nel White Mount di Londra. L'immagine della testa nei suoi vari aspetti è davvero così diffusa e duratura che Anne Ross ha ritenuto opportuno descriverla come «il più tipico simbolo religioso celtico».

[Vedi anche *TESTA*, vol. 4].

BIBLIOGRAFIA

P. Lambrechts, *L'Exaltation de la tête dans la pensée et dans l'art des Celtes*, Bruges 1954. Importante raccolta e classificazione di rappresentazioni plastiche della testa, carente tuttavia per quel che riguarda i riferimenti alla tradizione insulare.

Françoise Le Roux, *Notes d'histoire des religions, III*, in «Ogam», 8 (1956), pp. 300-16.

Françoise Le Roux, *La «Branche sanglante» du roi d'Ulster et les «têtes coupées» des Salyens de Provence*, in «Ogam», 10 (1958), pp. 139-54.

Françoise Le Roux, *Têtes coupées et religion celtique*, in «Ogam», 16 (1964), pp. 451-53. Un minuzioso commento sui diversi livelli del culto della testa e dei suoi significati sociali e religiosi. La perizia dell'autrice nei campi della mitologia e della religione comparata, nonché la sua vasta conoscenza delle fonti insulari, le assicurano un considerevole vantaggio rispetto a chi, prima di lei, si è occupato dell'argomento.

Ad. Reinach, *Les têtes coupées et les trophées en Gaule*, in «Revue celtique», 34 (1913), pp. 38-60 e 253-86. Eccellente panoramica per l'epoca, benché ora le sue descrizioni e le sue interpretazioni necessitino di qualche revisione alla luce degli studi più recenti.

Anne Ross, *The Human Head in Insular Pagan Celtic Religion*, in «Proceedings of the Society of Antiquaries of Scotland», 91 (1957-1958), pp. 10-43.

Anne Ross, *Severed Heads in Wells. An Aspect of the Well Cult*, in «Scottish Studies», 6 (1962), pp. 31-48.

Anne Ross, *The Cult of the Head*, in Anne Ross, *Pagan Celtic Britain*, London (1967) 1992, ed. riv. Una panoramica completa delle testimonianze iconografiche britanne di questo culto, pregevole soprattutto per la costante correlazione della documentazione iconografica, archeologica e letteraria insulare con la moderna tradizione orale.

Cl. Sterckx, *La Tête et les seins. La mutilation rituelle des enemis et le concept de l'âme*, Saarbrücken 1981. Quest'opera si propone di ripercorrere e valutare i molteplici dati raccolti dopo lo studio pioneristico di Ad. Reinach del 1913. Sebbene riservi particolare attenzione alle modalità del rito praticato dai Celti, l'opera non trascura il fenomeno nel suo contesto indoeuropeo e universale.

PROINSIAS MAC CANA

TEUTATES, divinità celtica dagli attributi incerti, fu identificato dai Romani tanto con Marte quanto con Mercurio. Il teonimo *Teutates* è attestato nella *Pharsalia* (1,444-46) di Lucano, insieme con *Taranis* ed *Esus*: «Et quibus inmitis placatur sanguine diro / Teutates horrensque feris altaribus Esus / et Taranis Schythicae non mitior ara Dianae» («E coloro che placano il feroce Teutates con il sangue, l'orrendo Esus sugli altari crudeli e Taranis, la cui ara non è più mite di quella di Diana scitica»).

I *Commenti bernesi a Lucano* confermano questa attestazione attribuendo a Teutates un rito sacrificale per immersione in un calderone: «Teutates Mercurius sic apud Gallos placatur: in plenum semicupium homo in caput demittitur ut ibi suffocetur» («Presso i Galli, Teutates Mercurio viene placato in questo modo: un uomo viene messo con la testa in una tinozza piena perché muoia asfissiato»). E ancora: «Teutates Mars sanguine diro placatur sive quod proelia numinis eius instinctu administrantur, sive quod proelii Galli antea soliti ut aliis deis quoque homines immolare» («Teutates Marte viene placato con il sangue, o perché le guerre dipendono dalla sua volontà, o perché i Galli un tempo erano soliti immolare a lui, come agli altri dei, vittime umane»).

Teutates è la formazione più antica derivante dalla radice sostantivale **touta*. Questa radice, più volte attestata sia con il dittongo *-ou-* sia con il più recente dittongo *-eu-*, significa «popolo, tribù, nazione». Il gallico *touta*, che Cesare traduce con *pagus* («distretto»), indica sia una suddivisione geografica o amministrativa sia un raggruppamento etnico e corrisponde all'irlandese *tuath*.

Joseph Vendryes ha spiegato il termine come un'aplologia di **touto-tatis* («padre della tribù»). Quest'interpretazione, però, è superflua: *-atis* è un suffisso di derivazione antroponimica, etnica e geografica ampiamente attestato in tutte le lingue celtiche. Perciò etimologicamente questo nome significa «uomo della tribù» o «uomo della città», o ancora, a causa di un'analogia morfologica tra il termine gallico che indica la tribù e quello tabuizzato che indica il Nord, «uomo che viene dal Nord», nel qual caso questo nome rappresenterebbe una chiara allusione alle origini nordiche e polari della tradizione celtica. È con questa sorta di ragionamento semantico che possiamo cercare di comprendere meglio questo dio della «comunità». Ma, dal momento che non esistono documenti a confermare le nostre ipotesi (a differenza di Taranis e di Esus, Teutates non è attestato nell'iconografia gallo-romana), è difficile aggiungere altro. La triade Teutates-Esus-Taranis in Lucano attende ancora una spiegazione chiara, al di là della sua evidente consonanza con Giove.

BIBLIOGRAFIA

Ch.J. Guyonvarc'h, *Notes d'étymologie et de lexicographie gauloises et celtiques* XXIV. *103. Apollon Virotutis, irlandais tûath et tûas, breton tus, gallois et breton tud*, in «Ogam», 18 (1966), pp. 311-23.

Ch.-J. Guyonvarc'h e Françoise Le Roux, *Textes mythologiques irlandais*, I, Rennes 1980.

P. Mac Cana, *Celtic Mythology*, Feltham 1970, 2ª ed. riv. 1983.

FRANÇOISE LE ROUX e CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

THÓRR (antico norreno, Þórr) era presumibilmente la divinità più amata dagli antichi popoli scandinavi, che gli assegnavano epiteti quali *ástvinr* («caro amico»), *fulltrúi* («amico fidato»), e simili. La diffusione del suo culto è abbondantemente attestata dalla documentazione onomastica; il nome di Thórr si riscontra in tutta l'odierna Scandinavia in toponimi che designano luoghi di culto, o luoghi – boschi, campi, colli, ruscelli e laghi – a lui dedicati (de Vries, 1957, pp. 116-20).

Sono altrettanto abbondanti i nomi propri che iniziano per *Thor-*. Un quarto circa degli immigrati in Islanda, a detta del *Landnámabók*, aveva nomi del genere. I vichinghi veneravano Thórr come il loro dio più potente, e lo onoravano nei loro nuovi insediamenti. Fonti locali riferiscono del suo culto da parte degli invasori norreni dell'Irlanda. Il martello di Thórr, Mjǫllnir, compariva sulle monete coniate nel X secolo dai governanti scandinavi di York. C'era verosimilmente un tempio dedicato a Thórr dai Variaghi a Kiev nel 1046. Si narra che i Danesi insediatisi in Normandia invocassero «Tur». Perfino i Lapponi, fortemente influenzati dai loro vicini di lingua germanica, adottarono nel proprio pantheon Thórr Karl come il dio del martello Horagalles. Inoltre, oggetti quali amuleti a forma di martello del dio testimoniano la forza e la sopravvivenza del culto di Thórr anche qualche tempo dopo la conversione al Cristianesimo (XI secolo). Sorprende particolarmente, in questo contesto, la Croce di Gosforth in Cumbria, Inghilterra, in quanto sul simbolo essenzialmente cristiano appare una rappresentazione grafica di uno dei miti più importanti di Thórr, ovvero la sua missione di pesca con il gigante Hymir sull'orlo dell'oceano del mondo per catturare il serpente cosmico Miðgarðsormr: la scena raffigura il dio «puntare i piedi così forte nello scafo del battello» per tirare il serpente a bordo «da sfondarlo con entrambe le gambe» (Snorri Sturluson, *Gylfaginning* 48).

Quando Adamo di Brema visitò il tempio di Uppsala nel secolo XI, notò che, nonostante vi si venerasse una triade di divinità – Odino, Thórr, Freyr – Thórr occupava un posto centrale, «poiché era il più potente di tutti loro». Tale asserzione, che contraddice il secondo posto da Snorri assegnato a Thórr dopo Odino, potrebbe indicare che la vicinanza sia ai guerrieri sia ai contadini conferì a Thórr maggiore successo popolare rispetto al più «aristocratico» Odino. A dispetto dell'affermazione sprezzante pronunciata dal traghettatore nello *Hárbarzljóð* – «Odino convince tutti i capi scandinavi (*jarls*) passati a fil di spada, Thórr gli schiavi» – l'omelia antico inglese *De falsis diis* (Dei falsi dei), attribuita di solito a Ælfric, identifica Thórr con Giove e lo chiama «arwurðost earla þæra goda» («il più venerando di tutti gli dei»). Per Snorri Sturluson (stanza 21 del *Gylfaginning*), Thórr è il più forte degli Æsir e il più importante fra loro (dopo Odino); il territorio su cui domina è Þrúðvangar («campi di forza»), e la sua casa Bilskirnir (presumibilmente «che brilla nei lampi», in riferimento al suo nesso con i fulmini). Egli guida un carro – tirato da due capre, Tanngnjóstr («che digrigna i denti») e Tanngrisnir («che sorride coi denti in mostra») – ed è pertanto chiamato anche Okuþórr («Thórr l'auriga»). Possiede tre oggetti preziosi: il martello Mjǫllnir, temuto da tutti i giganti, la «cintura della forza», che raddoppia la sua possanza, e i guanti di ferro, di cui necessita per maneggiare il martello. Le sue avventure sono tanto numerose che nessuno può raccontarle tutte.

Ciò delinea piuttosto bene personalità e funzione di Thórr: si tratta di un tipico rappresentante della seconda funzione nel sistema tripartito duméziliano, il tipico dio della classe guerriera, il campione delle divinità, il difensore degli Æsir dagli attacchi dei giganti. Tutte la sua carriera illustra tale ruolo funzionale.

Uno degli esempi migliori è forse la storia del suo combattimento con Hrungnir (Snorri Sturluson, *Skáldskaparmál* 3). Proviamo a sintetizzare il susseguirsi degli eventi: il gigante Hrungnir, avendo seguito Odino al galoppo fin dentro Ásgarðr, viene invitato dagli Æsir a bere con loro, ma il suo comportamento turbolento costringe ben presto gli Æsir a rivolgersi a Thórr per porre fine alla sue vanterie e minacce da ubriaco. Le leggi dell'ospitalità impediscono al campione divino di decidere immediatamente della sorte del gigante, quindi si arriva a una sfida a duello fra Thórr e Hrungnir al confine fra il regno degli Æsir e Jǫtunheimr (la terra dei giganti). Per sostenere Hrungnir nella lotta, i giganti costruiscono Mǫkkurkálfi, un enorme e mostruoso guerriero di argilla dotato di un cuore di giumenta. Þjálfi, l'astuto servitore di Thórr, convince Hrungnir che l'attacco gli arriverà dal basso, facendo sì che egli stia in piedi sopra il proprio scudo, esposto a un folgorante assalto dal cielo. Il martello di Thórr si scontra a mezz'aria con la cote scagliata dal gigante riducendola in mille pezzi, e poi fracassa il cranio di Hrungnir. Un frammento della pietra frantumata si conficca nella testa di

Thórr, mentre il gigante gli casca addosso morto e deve essere rimosso da Magni, figlio di Thórr, di soli tre anni di età ma già straordinariamente forte. Nel frattempo Mǫkkurkálfi ha ingloriosamente ceduto sotto i colpi di Þjálfi. Un ultimo episodio descrive la strega Gróa tentare di estrarre il pezzo della cote di Hrungnir dalla testa di Thórr, ma dimenticare le proprie formule e i propri incantesimi per la gioia di apprendere che Thórr ha riportato il marito, Aurvandill, sano e salvo a casa dal gelido Nord.

La narrazione di Snorri mostra importanti dettagli dell'etica e delle abitudini della classe guerriera: rispetto per le leggi dell'ospitalità (nonostante il comportamento oltraggioso di Hrungnir, per esempio, Thórr non può toccarlo finché è ospite ad Ásgarðr); divieto di uccidere un avversario disarmato (sarebbe un atto di codardia); obbligo morale di accettare una sfida a duello; realizzazione del duello nella terra di nessuno, al confine fra i due territori nemici.

Il significato del fantoccio (Mǫkkurkálfi) che i giganti erigono sul luogo del duello è stato argutamente spiegato da Georges Dumézil: Thórr affronta e sconfigge il mostro con il «cuore di pietra», e il suo «secondo», Þjálfi, replica l'impresa distruggendo Mǫkkurkálfi. Dumézil scorge uno schema di iniziazione del guerriero in questo racconto a due livelli, in cui Þjálfi riproduce in un modo realistico, terrestre, la prestazione marziale di natura quasi cosmica di Thórr (Dumézil, 1969).

Questa interpretazione è corroborata dall'episodio, lievemente grottesco, contenuto nella *Hrólfs saga Kraka* (capitolo 23), in cui l'eroe vagabondo Bǫðvar Bjarki prende il giovane Hǫttr sotto la propria protezione. Alla vigilia della festa di metà inverno (Yule), re Hrólfr proibisce ai propri uomini di lasciare la fortezza poiché è apparso un enorme mostro alato che ha ucciso chiunque lo abbia sfidato. Bǫðvar, però, esce in segreto per affrontare il mostro, tirandosi dietro il timoroso giovane Hǫttr. Alla comparsa del mostro, mentre Hǫttr terrorizzato si nasconde nel fango, Bǫðvar si libera della bestia con un solo fendente di spada. Tira su Hǫttr e lo costringe a inghiottire due sorsi del sangue e un pezzo del cuore del mostro, dopodiché ingaggia un duello con il giovane uomo. Hǫttr in questa prova risulta essere un combattente davvero forte e coraggioso. I due allora rimettono il mostro in piedi, come se fosse ancora vivo, e fanno ritorno al castello del re. Il mattino seguente, Hǫttr sorprende il re offrendosi volontario per andare a «uccidere» il mostro. Alla fine Hrólfr non viene ingannato, ma ammette la trasformazione notturna di Hǫttr in un vero campione e gli assegna un nome nuovo, Hjalti, ispirato all'epiteto della spada del re, Gullinhjalti («elsa d'oro»).

Un'altra avventura molto nota di Thórr è narrata nel carme eddico *Þrymskviða*. Un giorno il dio si sveglia e si rende conto con sgomento che il Mjǫllnir è stato rubato. Egli manda Loki, coperto dal piumaggio di falcone di Freyja, a Jǫtunheimr per rintracciarlo. Loki scopre subito che il gigante Þrymr si è impossessato della potente arma di Thórr e che si rifiuta di restituirla, a meno che non ottenga Freyja in sposa. Freyja di sposare un rozzo gigante non vuole neanche sentirne parlare, e le divinità si riuniscono in assemblea per cercare una soluzione al dilemma. Su consiglio di Heimdallr, decidono che sarà Thórr stesso, camuffato da sposa e scortato da Loki, ad andare da Þrymr. Nella dimora di Þrymr, agli ospiti provenienti da Ásgarðr viene servito un sontuoso banchetto. Manca poco che Thórr, per ghiottoneria, non si tradisca. Loki salva la situazione affermando che «Freyja desiderava tanto Jǫtunheimr da digiunare per ben otto giorni» La faccenda rischia di volgere di nuovo al peggio quando Þrymr tenta di baciare la sua «futura sposa» e scopre il fuoco assassino degli occhi «di lei». È di nuovo Loki a trovare la scusa giusta: «Freyja ha desiderato tanto essere a Jǫtunheimr da non dormire per ben otto notti». A un certo punto, la sorella di Þrymr viene a dichiarare il proprio regalo di matrimonio; Þrymr fa portare in sala il martello Mjǫllnir, e lo fa mettere sulle ginocchia della presunta sposa, al che Thórr afferra la propria arma e frantuma senza pietà i crani di tutti i giganti intorno a lui.

Nessun'altra fonte riporta il contenuto di questo memorabile componimento eddico, che ottiene il suo effetto con un'ammirevole economia di mezzi e un forte senso dell'umorismo, abbinati a un canovaccio ben strutturato e a una meravigliosa caratterizzazione dei personaggi del piccolo dramma. Il poeta trasse senza dubbio il materiale base da fonti mitologiche più antiche, ma lo stile a ballata del testo e l'esposizione scherzosa dell'argomento indicano chiaramente che il *Þrymskviða* è uno dei componimenti dell'*Edda* più recenti. Il grottesco travestimento del campione degli dei è impensabile nella tradizione più antica, da cui sarebbe stato escluso per l'esplicita repulsione da parte degli Æsir nei confronti del travestitismo e di altre forme di *ergi* («comportamento poco virile»), repulsione dimostrata, per esempio, nel *Lokasenna* (stanze 23-24).

Il testo conserva, comunque, la nozione dell'importanza del martello di Thórr, Mjǫllnir, il quale, oltre ad essere associato al fulmine, come forse il suo nome evoca (esso è stato messo in rapporto etimologico con il russo *molniia* e con il gallese *mellt*, «lampo», ma può essere anche prossimo all'antico norreno *mala*, «tritare», *mølva*, «frantumare»), sembrerebbe servire a consacrare la sposa (*Þrymskviða*, stanza 30: «brúði at vígja»). Quest'ultima funzione è stata talora messa in rapporto con la fertilità, poiché si può considerare il

martello un simbolo fallico, ma la consacrazione con il martello di Thórr ha ovviamente un significato più ampio, come mostra la descrizione del funerale di Baldr (Snorri Sturluson, *Gylfaginning* 49): «Þórr vígði bálit með Mjǫllni» («Thórr consacrò la pira con Mjǫllnir»). L'atto potrebbe essere compiuto per ridare vita alla divinità, oppure per proteggerne il viaggio verso il mondo dei morti. Poiché Baldr non ritorna che dopo il Ragnarǫk, la seconda ipotesi sembra prevalere. Una conferma ulteriore viene dalla ripetuta menzione di Thórr come protettore dei morti in iscrizioni funerarie su pietre runiche, specialmente in Danimarca e in Svezia meridionale, la più antica delle quali è stata scoperta a Rök, Götland orientale, e risale alla metà del IX secolo. L'iscrizione di Glavendryp (che si trova sull'isola danese di Fyn ed è databile al 900-925 circa), per esempio, recita: «Þur uiki pas runar» («Possa Thórr consacrare queste rune»).

Il potere del martello divino sulla vita e la morte è esemplificato anche dal seguente racconto sulle capre del dio (*Gylfaginning* 44). Una volta, Thórr, durante un viaggio con Loki, decise di chiedere ospitalità per la notte a un contandino. Per cena, egli uccise le proprie capre, le scuoiò e le cucinò in un calderone. Quando lo stufato fu pronto, invitò il contadino e la sua famiglia a condividere la cena con lui e il suo compagno di viaggio. Il mattino seguente, Thórr si alzò all'alba e andò alle pelli e alle ossa delle capre. Sollevato il suo martello, Mjǫllnir, consacrò i resti, e le capre si rialzarono come se nulla fosse accaduto. Una capra, tuttavia, era diventata zoppa ad una gamba posteriore. Thórr, notata la cosa, capì che la capra aveva un femore rotto e se la prese con il contadino e la sua famiglia per avere causato l'inconveniente. Terrorizzato dal rimprovero del dio, che suonava come una campana a morto per lui, fra le grida di paura della famiglia, il contadino implorò pietà al pericoloso ospite offrendogli tutto quello che possedeva. Thórr si calmò e specificò che avrebbe preso con sé i suoi due figli – il maschio, Þjalfi, e la femmina, Rǫskva – come schiavi.

A proposito dell'associazione di Thórr con le capre esiste ampia documentazione. Esse tirano il suo carro; lo *Húsdrapá* (stanza 3) chiama il dio *hafra njótr* («fruitore di capre»), e lo *Hymiskviða* (stanza 31) lo descrive come *hafra dróttinn* («signore di capre»). L'immagine di Thórr su un veicolo trainato da capre appare ripetutamente nei testi (per esempio, *Hauslǫng* 15), e secondo una storia del *Flateyjarbók* (tardo XII secolo o primi del XIII secolo), quando re Óláfr Tryggvaeson entrò nel tempio pagano a Mærin nel distretto di Trondheim, trovò una statua di Thórr, adorno di oro e argento, seduto su uno splendido carro tirato da capre in legno finemente scolpite (Turville-Petre, 1964, p. 82).

BIBLIOGRAFIA

G. Dumézil, *Heur et malheur du guerrier. Aspects mythiques de la fonction guerrière chez les Indo-Européens*, Paris 1969 (trad. it. *Ventura e sventura del guerriero. Aspetti mitici della funzione guerriera tra gli indo-europei*, Torino 1974).

F. von der Leyen, *Die Götter der Germanen*, München 1938.

O.S. Reuter, *Germanische Himmelskunde. Untersuchungen zur Geschichte des Geistes*, München 1934.

E.O.G. Turville-Petre, *Myth and Religion of the North. The Religion of Ancient Scandinavia*, London 1964 (trad. it. *Religioni e miti del Nord*, Milano 1964).

J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, II, 2ª ed. Berlin 1957.

J. de Vries, *Altnordische Literaturgeschichte*, II, *Die Literatur von etwa 1150-1300. Die Spätzeit nach 1300*, 2ª ed. Berlin 1967.

[Aggiornamenti bibliografici:

J. Lindow, *Thor's Duel with Hrungnir*, in «Alvíssmál», 6 (1996), pp. 3-20.

J. Lindow, *Thor's Visit to Útgarðaloki*, in «Oral Tradition», 15 (2000), pp. 170-86.

H. Ljungberg, *Tor. Undersökningar i indoeuropeisk och nordisk religionshistoria*, I, Uppsala-Leipzig 1947.

R. Perkins, *Thor the Wind-Raiser and the Eyrarland Image*, London 2001.

Margaret Clunies Ross, *Þórr's Honour*, in H. Uecker (cur.), *Studien zum Altgermanischen. Festschrift für Heinrich Beck*, Berlin-New York 1994, pp. 48-76].

EDGAR C. POLOMÉ

TRIGLAV, divinità a tre teste del paganesimo slavo, il cui nome significava letteralmente tre (*tri*) teste (*glava*). Testimoniano del suo culto nel tempio di Szczecin (Stettino), in Pomerania, Herbord, Ebbo e Monachus Prieflingensis, i tre biografi di Otto, vescovo di Bamberga del XII secolo. Secondo Herbord, la statua di Triglav a Szczecin aveva tre teste unite una all'altra. Ebbo asserisce che la statua era d'oro; Monachus Prieflingensis afferma che tutte e tre le teste erano placcate d'argento. Un altro idolo di Triglav si trovava nella città di Wolin. Entrambe le statue furono distrutte da Otto.

Non esiste alcuna descrizione dettagliata dell'immagine di Triglav. Uno degli aspetti più interessanti di questo dio era la sua connessione con il numero tre. Il suo idolo si trovava sulla più grande delle tre colline di Szczecin; il cavallo nero a lui consacrato e usato per le profezie veniva condotto attraverso nove lance (tre volte tre) poste di fronte al tempio, a circa un metro di distanza l'una dall'altra.

Secondo l'alto sacerdote del tempio di Szczecin, Triglav aveva tre teste per dimostrare di essere il sovrano di tre regni: il cielo, la terra e l'oltretomba. Ebbo ne parla come del «summus deus». Quindi Triglav era la

manifestazione delle tre maggiori divinità, oppure dei tre aspetti di uno stesso dio. Il cavallo nero e il riferimento all'oltretomba suggeriscono dei legami fra Triglav e Veles-Volos, il dio della morte e dell'oltretomba, divinità opposta a Sventovit, dio della luce celeste, associato ad un cavallo bianco. Triglav poteva avere attinenze con Chernoglav, il «dio nero» dai baffi d'argento, venerato a Rügen, come è scritto nella *Knytlingasaga* (1265).

Sculture tricefale, per lo più non datate, sono state rinvenute nelle regioni slave meridionali e orientali (Jugoslavia, Bulgaria, Russia); in Francia, alcune sculture di divinità tricefale gallo-romane risalgono al periodo fra il II e il IV secolo d.C. Una figura tricefala, detta il Cavaliere tracio, era nota nell'antichità nel mondo balcanico, particolarmente in Bulgaria, e la sua immagine è conservata in centinaia di stele del II e III secolo d.C. Il nome *Triglav* si è preservato nella toponimia di tutte le regioni slave, confermando la sua comune origine slava.

BIBLIOGRAFIA

J. Máchal, *Slavic Mythology*, in L.H. Gray, G.F. Moore (curr.), *The Mythology of All Races*, Boston 1918, III, pp. 217-330.

Th. Palm, *Wendische Kultstätten. Quellenkritische Untersuchungen zu den letzten Jahrhunderten slavischen Heidentums*, Lund 1937.

R. Pettazzoni, *The Pagan Origins of the Three-Headed Representation of the Christian Trinity*, in «Journal of the Warburg and Courtauld Institutes», 9 (1946), pp. 135-51.

R. Pettazzoni, *West Slav Paganism*, in R. Pettazzoni, *Essays on the History of Religions*, Leiden 1954, pp. 151-63.

[Aggiornamenti bibliografici:

F.S. Kapitsa, *Slavianskie traditsionnye verovaniia, prazdniki i ritualy*, Moskva 2001.

V.Ia. Petrukhin, T.A. Agapkina, L.N. Vinogradova e S.M. Tolstaia (curr.), *Slavianskaia mifologiia*, Moskva 1995.

N.S. Shaparova, *Kratkaia entsiklopediia slavianskoi mifologii*, Moskva 2001.

S.A. Tokarev (cur.), *Mify narodov mira*, I-II, Moskva (1980-1982) 1987-1988, 2ª ed].

MARIJA GIMBUTAS

TUATHA DÉ DANANN. Secondo gli annali pseudostorici de *Il libro delle invasioni*, l'Irlanda venne occupata da cinque razze in successione. La quarta, dopo i Fir Bholg e prima dei Goideli, fu quella dei Tuatha Dé Danann, ed è attorno al loro nome che si è cristallizzata l'organizzazione mitica e divina dell'Irlanda. In effetti, i Tuatha Dé Danann devono essere considerati gli dei dell'Irlanda precristiana. I «popoli della dea Danu» venivano dal Nord, secondo un'antichissima tradizione iperborea nota ai Greci (e da essi fraintesa). Le loro principali avventure sono narrate ne *Il libro delle invasioni* e nelle narrazioni delle due battaglie di Magh Tuiredh, e ulteriormente integrate da *La morte dei figli di Tuireann*. Il ciclo di Édaín, infine, riporta le loro avventure nel dettaglio, ma in una forma mitizzata e assolutamente non cronologica. A loro, poi, fanno spesso riferimento altri racconti e testi. I Tuatha Dé Danann corrispondono ai gallesi *tylwyth teg* e ai bretoni *korrigan*.

Furono i Tuatha Dé Danann a sottrarre l'Irlanda ai Fir Bholg, a difenderla dai demoniaci Fomhoire e ad organizzare il Paese, condividendone infine la terra con i Goideli mediante un'equa spartizione: ai Goideli toccò la superficie della terra, mentre i Tuatha Dé Danann si stanziarono all'interno delle colline e al di sotto dei laghi (nei *sídhe*, rappresentazioni simboliche e concrete dell'oltretomba). [Vedi *FOMHOIRE*].

L'organizzazione dei Tuatha Dé Danann è descritta con grande precisione ne *La seconda battaglia di Magh Tuiredh*, dove appare classicamente tripartita e indoeuropea, secondo le norme ideologiche, sociali e funzionali definite nelle opere di George Dumézil.

Al di là delle suddivisioni sociali e di ogni funzionalità specifica è Lugh («lo splendente»), un dio competente in ogni cosa chiamato anche Samildánach («esperto di molteplici arti»). Quando entra in Tara, la reggia dei Tuatha Dé Danann, egli enumera le sue capacità al druido custode della porta e gli viene permesso di entrare proprio perché può vantare tutte le competenze degli altri dei: è mago (druido), medico, poeta, guerriero (o eroe) e artigiano (carpentiere e fabbro).

Le altre divinità appartengono invece all'una o all'altra classe di sacerdoti, guerrieri o artigiani. La divinità che rappresenta la classe sacerdotale è Daghdha («il dio buono»). Daghdha è un dio druido; signore degli elementi, del clima e del tempo; saggio e sapiente; e anche formidabile guerriero. Le divinità che rappresentano la classe guerriera (incarnandone le doti militari e la forza fisica) sono Nuadha e Oghma. Nuadha («colui che distribuisce»), re dei Tuatha Dé Danann, è chiamato anche Airgedlámh («dal braccio d'argento»). Il suo colore bianco lo rende, dopo l'ascesa al trono, pari a un druido per autorità e dignità. Senza di lui non vi può essere vittoria. Egli è generoso elargitore di ricchezza e, in quanto garante dell'ordine sociale, giudice giusto e imparziale. Oghma («campione») si serve non soltanto della forza fisica e della violenza, ma anche dell'astuzia e della magia. Sotto quest'aspetto, egli è anche il dio dell'eloquenza e della scrittura. Le divinità che rappresentano la classe artigiana (che incarna il lavoro manuale e le doti tecniche) sono Goibhniu e Luchta: Goibhniu («fabbro») crea tutte le armi dei Tuatha Dé Danann, mentre Luchta («carpentiere») fabbrica tutte le

aste delle lance per le battaglie di Magh Tuiredh. Non esiste un dio specifico per l'agricoltura: la prosperità materiale è sfera di competenza del re e gli artigiani fabbricano, oltre alle armi, tutti gli attrezzi necessari alla vita sociale e alle incombenze agricole.

Il dio della giovinezza, Mac ind Óg, altrimenti noto come Oenghus, è il figlio di Daghdha. Anche il medico divino Dian Cécht, nonno di Lugh, sfugge a ogni classificazione poiché l'arte medica si suddivide in tre livelli funzionali: sacerdotale (l'arte di curare con incantesimi), guerriero (la chirurgia) e agricolo (l'arte di curare con le erbe).

L'unica divinità femminile compare sotto molteplici nomi in qualità di madre, figlia, sorella e moglie dei vari dei. Brighid, figlia di Daghdha, è madre di tutti gli dei e protettrice di poeti, fabbri e dottori. Boann è moglie di Elcmhaire (Oghma) e amante di Daghdha, al quale dà un figlio, Mac ind Óg. Édaín è sovrana d'Irlanda e moglie di Midhir, dio dell'oltretomba. Morríghan, dea della guerra, è moglie di Daghdha, il dio druido.

Le funzioni dei Tuatha Dé Danann irlandesi corrispondono perfettamente a quelle descritte da Cesare nel passo de *La guerra gallica* (6,17) nel quale elenca le principali funzioni teologiche galliche usando i teonimi romani a cui esse sono associate:

Mercurio: inventore di tutte le arti (Lugh)
Giove: signore dei cieli (Daghdha)
Marte: presiede alle guerre (Nuadha, Oghma)
Apollo: allontana le malattie (Dian Cécht, Mac ind Óg)
Minerva: insegna i rudimenti della civiltà (Brighid).

BIBLIOGRAFIA

G. Dumézil, *L'Idéologie tripartie des Indo-Européens*, Paris 1958 (trad. it. *L'ideologia tripartita degli indoeuropei*, Rimini 1988).
G. Dumézil, *Les Dieux souverains des Indo-Européens*, Paris 1977 (trad. it. *Gli dei sovrani degli indoeuropei*, Torino 1985).
Ch.-J. Guyonvarc'h e Françoise Le Roux, *Textes mythologiques irlandais*, I, Rennes 1980.
Françoise Le Roux e Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Civilisation celtique*, Rennes 1979, 4ª ed. 1983 (trad. it. *La civiltà celtica*, Padova 1987).
Françoise Le Roux e Ch.-J. Guyonvarc'h, *Les Druides*, Rennes 1961, 4ª ed. 1986 (trad. it. *I Druidi*, Genova 1990).
P. Mac Cana, *Celtic Mythology*, Feltham 1970, 2ª ed. riv. 1983.

FRANÇOISE LE ROUX e CHRISTIAN-J. GUYONVARC'H

TUNGUSI, RELIGIONE DEI. Secondo il censimento del 1979 operato dalle autorità sovietiche, in Siberia si contano circa 56.000 persone che parlano lingua tungusa. I più numerosi tra loro sono gli Evenki (27.300) e gli Eveni (12.500), che negli studi più antichi sono definiti collettivamente Tungusi. Talvolta l'etnonimo Lamuti («gente di mare») è utilizzato solo per certi gruppi di Eveni. La vicinanza etnica e culturale tra questi due popoli permette di esaminare le loro credenze nella cornice di un singolo sistema, che può essere definito come «religione dei Tungusi». Altri popoli parlanti lingua tungusa sono i Nanai (o Goldi; 10.500), Ulceni (2.500), Udeghi (1500), Oroki e Oroci (1.200) e Neghidalzi (500). Essi rappresentano un'area culturale speciale che si estende lontano fino al bacino del basso fiume Amur e l'isola di Sakhalin, includendo le antiche rappresentanze culturali degli Ainu, dei Nivkhi (Giljaki) e degli abitanti della Cina nordorientale. Per lungo tempo la religione in comune ha rappresentato un fondamentale fattore d'unità per la frammentata società di cacciatori tungusi che, divisi in piccoli gruppi, controllavano vaste aree della taiga siberiana e delle tundre tra il fiume Yenisei a ovest e il mare di Okhotsk a est, tra l'Oceano Artico a nord e il lago Bajkal a sud. [Vedi la cartina riportata alla voce *SIBERIA MERIDIONALE, RELIGIONI DELLA*].

Le periodiche cerimonie religiose dei Tungusi sono strettamente collegate alla loro mitologia e in diversi casi riproducono direttamente i miti della creazione e delle imprese eroiche dei primi antenati, cominciando con le parole *tarnïmngākāndu bičen* («questo avvenne nel *nïmngākān*»). Il termine *nïmngākān* significa «mito, racconto, leggenda, caldo paese d'incanto, rituale dell'orso, seduta sciamanica». Ciascun gruppo di Tungusi ha un mito sulla creazione di *bugha*, cioè il territorio in cui abita. *Bugha* ha una varietà di significati: «località, mondo, terra natia, cosmo, cielo, terra, spirito dominatore del mondo superiore, spirito dominatore del mondo inferiore, spirito della caccia, divinità, demone, paradiso, inferno, icona». I Tungusi usano questo termine anche per indicare l'ingresso di una tana d'orso o di una piccola capanna fatta di giovani larici con piccole figure di animali e uccelli al suo interno, disposte per l'esecuzione dei rituali sciamanici. Il senso fondamentale del termine *bugha* include, così, la nozione di creatore, creazione del mondo, modello del mondo. Per indicare la divinità del mondo superiore i Tungusi usano anche i termini Mayin, Ekseri, Seweki e Amaka. Il primo di questi termini è collegato al concetto di «successo» o «fortuna nella caccia», mentre l'ultimo è un termine di parentela che si riferisce ai membri dei gruppi dei più anziani: «nonno, padre, zio» e più in generale «antenato». Il termine *amaka* ha anche altri significati, come «orso, Dio, cielo».

Secondo la visione dei Tungusi, il mondo superiore (*ughu bugha*) è collegato al mondo di mezzo (*dulu bu-

gha) attraverso la Stella Polare, chiamata *bugha sangarin* «varco nel cielo». A sua volta, il mondo di mezzo è collegato al mondo inferiore (*hergu bugha*) mediante un varco al suo interno. Nel *nïmngākān* i primi antenati erano in grado di spostarsi in tutti i tre livelli del mondo. Successivamente, ciò divenne privilegio degli sciamani che usavano per questo scopo il Tuuruu, la variante tungusa dell'Albero Cosmico oppure il suo equivalente, Engžekīt, il fiume mitico chiamato «il luogo che nessuno vede». Il fiume scorre da un luogo chiamato Timānītki («verso il mattino; oriente»), attraversa il mondo intermedio ed entra in un luogo chiamato Dolbonitki («verso la notte; settentrione»), oltre il quale si estende il regno dei morti, Bunikit o Buni. Nello Engžekīt scorrono i diversi affluenti dei singoli sciamani. Nel punto di confluenza di questi affluenti nel fiume mitico si trovano gli Ōmīŗuk, territori abitati dalle anime (*ōmī*). Queste terre formano le sacre ricchezze di ciascun clan.

Uno dei miti associati allo Engžekīt narra dell'origine del primo popolo, delle renne e di oggetti culturali derivanti da varie parti del corpo dell'orso mitico. L'orso si sacrificò volontariamente alla vergine celeste, che era stata portata via su un banco di ghiaccio galleggiante dalla corrente tra il mondo superiore e quello intermedio. In altri miti l'orso, simboleggiante l'antenato di una o l'altra tribù tungusa, è descritto come un eroe culturale, creatore dell'allevamento delle renne, che ha lasciato in eredità, dopo la sua morte inevitabile, il rituale della festa dell'orso. Questa festa religiosa, che è essenzialmente uguale presso tutti i Tungusi, è associata alla caccia stagionale dell'animale dentro la sua tana, che ha luogo all'inizio della primavera o nell'autunno inoltrato. Presso i Tungusi il dettaglio più importante della cerimonia dell'orso, che trova spiegazione nella loro percezione mitico-religiosa del mondo, è il modo in cui maneggiano gli occhi dell'animale. I cacciatori, dopo aver reciso la testa dal corpo della bestia uccisa, con molta cura ne estraggono gli occhi, evitando il contatto con i coltelli o con le unghie. Successivamente avvolgono gli occhi in erba o corteccia di betulla e portano l'involucro con il suo contenuto nella foresta, ponendolo in alto su un albero. Gli Udeghi facevano così nella speranza che gli occhi dell'orso fossero illuminati dai primi raggi del sole mattutino. Nel linguaggio sacro dei cacciatori tungusi gli occhi dell'orso sono chiamati *ōsīkta* («stelle»). La connessione dell'orso con i corpi celesti è ben illustrata in un mito tunguso in cui l'orso, chiamato Mangi, insegue la renna o l'alce, che ha rubato il sole. Afferrato il sole con sue le preghiere, l'orso lo ripone al suo posto. I protagonisti di questo racconto formano nella cosmologia tungusa la costellazione dell'Orsa Maggiore (Chichlo, 1981, pp. 39-44).

Il mito della caccia celeste (o cosmica) fu reintrodotto dai Tungusi in occasione della più importante celebrazione religiosa dell'anno, lo Ikenipke, (termine che deriva dalla parola *ike*, «cantare»), che ha luogo in speciali costruzioni dalla forma conica (*žumī*), il cui nome non indica solo «casa, abitazione o famiglia», ma anche «tana dell'orso» e *uterus animalis*. Al centro di questo alloggio è posizionato un palo, chiamato Tuuruu, lungo il quale Ekseri, lo spirito del mondo superiore, e Hargi, lo spirito del mondo inferiore, viaggiano allo scopo di comunicare con gli sciamani. La festa può essere definita come la celebrazione tungusa dell'anno nuovo, consiste in otto giorni di danze, canti e pantomime. La gente, guidata dallo sciamano, si muove in cerchio all'interno dello *žumī* girando nella direzione del sole, come se viaggiassero sul fiume Engžekīt trainati da renne immaginarie. Nel suo canto lo sciamano descrive tutti i dettagli del viaggio durato un anno, descrivendo anche tutti gli animali, gli spiriti e gli ostacoli incontrati. Al termine della festa, gli uomini scagliano le frecce da un arco sciamanico, dirette contro statuette in legno che raffigurano renne, riducendole in frammenti che ciascun uomo conserva fino alla prossima celebrazione.

Altri importanti rituali sciamanici tungusi hanno luogo in costruzioni speciali realizzate nella taiga. Mediante queste complesse strutture simili a ponteggi viene rappresentato il mondo sovrannaturale. La prima costruzione è chiamata *nimngāndek* e significa «il luogo in cui viene eseguito il *nimngākān*». La seconda è detta *sevenčedek* e significa «il luogo in cui viene eseguita la cerimonia con *seven*». Presso tutti i gruppi tungusi, *seven* è lo spirito aiutante dello sciamano, ma questa parola è connessa ad uno dei nomi del Dio supremo, Sevek o Seveki, e alla renna sacra di luce colorata, *sevek*, chiamata anche *bughadi oron*, «la renna celeste». Il rituale di consacrare la renna prescelta come *sevek* può essere sia una parte del rituale ciclico dello Ikenipke, oppure costituire un rituale indipendente. Dal momento di questa consacrazione, il *sevek* serve solo per il trasporto di oggetti sacri. Dopo la sua morte, la renna viene adagiata su una piattaforma collocata su un albero.

La parola *seven* significa anche pietanza rituale della Festa dell'Orso, preparata con grasso d'orso sciolto e mescolato con carne dello stesso animale finemente tagliata. Versando il *seven* con un cucchiaio, il cacciatore deve deglutire senza toccarlo con i denti. Il modo in cui sono distribuite le porzioni di corpo della bestia divina ha regole simili a quelle del trattamento degli occhi dell'orso. I cacciatori più coraggiosi possono ingoiare la pietanza, ma senza toccarla con i denti, altrimenti perderebbero la vista. Il significato di queste regole diventa più comprensibile alla luce delle severe proibizioni associate al focolare domestico. La legna da fuoco e il

carbone non devono essere agitati con oggetti appuntiti, né possono essere gettati nel fuoco oggetti come aghi e spilli rotti. Persino il poggiare una lama con la punta rivolta verso il fuoco può danneggiare gli occhi dello spirito del fuoco. Questo spirito, secondo un mito degli Oroci, è quello di una coppia di cuccioli d'orso nati dall'unione tra l'orso e una donna. Secondo gli Evenki, l'orso è un eroe culturale che portò il fuoco alla gente. La ricostruzione dello spirito del fuoco domestico presso i Tungusi ne rivela la natura bisessuale, corrispondente a una divinità androgina come l'orso. Pertanto è comprensibile perché i cacciatori non osino ingoiare gli *ōsīkta* («gli occhi dell'orso»), preferendo invece restituirli alla taiga. La luminosità di queste «stelle» in cima all'Albero Cosmico assicura il successo nella caccia, e la luce e il calore del focolare domestico sono la proiezione di questa luminosità.

Se considerati come un sistema, i miti, i rituali, le concezioni e le usanze dei Tungusi mostrano quanto sia importante, se non centrale, il ruolo dell'orso. Gli sciamani più potenti hanno l'orso come spirito guida. In occasione delle riunioni sciamaniche essi indossano una pelle d'orso, ricevendo così il potere su tutti gli spiriti zoomorfi che riunisce nelle tenebre dell'alloggio sacro, rappresentazione della tana dell'orso cosmico. Anche l'alce occupa un ruolo significativo nella vita religiosa dei cacciatori e degli sciamani, ma il suo significato non può essere spiegato, come fanno molti studiosi, solo attraverso la sua funzione economica. Va notato che, secondo il mito, l'alce emerge dalla pelliccia dell'orso ed è, di conseguenza, parte di esso. L'Ursa Major è chiamata Heglen («alce») dai Tungusi e questo denota un passaggio di enfasi verso uno dei membri partecipanti all'opposizione binaria che compone la struttura del mito (e delle costellazioni), in cui preda e cacciatore possono mutare posizione. Nelle loro pratiche rituali, gli sciamani tungusi preferirono porre enfasi sulla figura del cacciatore, in quanto considerano loro progenitore Mangi, che inseguì l'alce cosmico.

Nella vita religiosa dei Tungusi sono sopravvissute tracce del mito della caccia cosmica, come testimoniano antichi dischi di legno dei Nanai, in cui è raffigurato il sole (*siū*). Sulla parte superiore di uno di questi dischi è raffigurato un orso, sulla parte inferiore c'è l'immagine di un alce capovolto. I Nanai appendevano questi dischi all'ingresso degli alloggi o sulle culle dei bambini. Per gli sciamani, questi dischi costituivano accessori indispensabili per il loro costume. Dotati di funzioni medicamentose e protettive, questi dischi sono dei segni concisi ed espressivi del mito fondante relativo agli inizi della storia umana. Nell'area culturale dei Nanai il mito dell'orso Mangi che liberò il sole dalla cattività, ed il mito del cacciatore Khado che uccise i soli in eccesso che stavano bruciando tutte le creature viventi, si sono influenzati a vicenda. Entrambi i miti sono simili anche presso i vicini dei Nanai, gli Oroci, che considerano Khado il padre dello spirito sciamanico Mangi, che è rappresentato sui bastoni degli sciamani.

I Tungusi, il cui sostentamento dipendeva dalla caccia, eseguivano delle cerimonie semplici che conferivano al cacciatore fiducia nel suo potere e nella benevolenza del fato. Il cacciatore poteva anche fare a meno dello sciamano, se si era procurato il sostegno della principale divinità locale e se era dotato di un suo personale spirito aiutante. Uno di questi riti è il Singkelevun, che significa «ottenere il *singken* (successo)». Questo rituale appare come una semplice imitazione della cerimonia conclusiva del rito Ikenipke: il cacciatore riproduce l'immagine di una renna o di un alce e la porta con sé nella taiga, dove vi scaglierà contro le frecce di un piccolo arco. Se l'immagine viene colpita immediatamente, la battuta di caccia sarà un *singken* ed avrà esito positivo. Anche le parti (cuore, naso, bocca) essiccate degli animali uccisi nella precedente battuta di caccia, che il cacciatore ha conservato, sono garanzia di successo. Alcuni gruppi tungusi cominciarono a chiamare Singken lo spirito signore della taiga. Gli Evenki e gli Oroci eseguivano una cerimonia Singkelevun in ottobre, prima dell'inizio delle battute di caccia invernali. Questa cerimonia si svolgeva tra loro come un complesso rituale sciamanico, consistente in vari cicli.

Per la preservazione della vita umana, i Tungusi preparavano degli speciali ricettacoli per le anime: questi erano delle miniature «terrene» che riproducevano gli *ōmīṛūk* situati presso il bacino del fiume Engžekīt, nel mondo superiore. Gli *ōmīṛūk* domestici sono delle piccole scatole con statuette al loro interno. Ciascuna statuetta possiede l'anima di una persona collocata lì dallo sciamano. Alcuni sciamani mettevano nello *ōmīṛūk* anche dei ciuffi di capelli della persona bisognosa di protezione. Queste piccole scatole sono legate alla sella della renna celeste. Lo *ōmī* è evidentemente un'entità che si incarna e circola nell'ambito di un determinato gruppo sociale. Presso i Nanai, per esempio, lo *ōmī* vive nelle sembianze di piccoli uccelli sull'albero del clan, da cui scendono per entrare nel corpo delle donne. Raffigurazioni di questi alberi si trovano ancora oggi sulle vesti delle donne nanai.

Quando si verificavano numerosi casi di mortalità infantile, lo sciamano doveva partire per il mondo superiore, dove avrebbe liberato uno degli spiriti uccelli, affinché scendesse rapidamente sulla terra. Il segno che la sua impresa era riuscita era dato da un pugno di fili di lana pressati insieme, che lo sciamano gettava in un fazzoletto bianco che un aiutante teneva per lui durante la seduta sciamanica.

Presso i Tungusi, i defunti erano tradizionalmente deposti all'aperto. Il corpo del defunto era lavato con il sangue di una renna sacrificale, vestito ed avvolto in una pelle conciata, in una tenda o in corteccia di betulla. Successivamente il defunto veniva poggiato su un trampolino posto tra i rami di un albero. La bara, se usata, era fatta con un tronco d'albero scavato e poggiata sui rami di un albero o su pali conficcati nel terreno. I beni del defunto erano deposti insieme alla salma e la sua renna veniva strangolata e lasciata sul luogo di inumazione. Dopo la cristianizzazione del XVIII secolo, i Tungusi hanno cominciato a praticare anche la sepoltura dei defunti. Tuttavia, il rituale tradizionale continua ad esistere nella taiga siberiana anche ai nostri giorni.

I Tungusi considerano come causa della morte la partenza o il furto ad opera di spiriti maligni dell'anima del *beye*, termine che può essere tradotto come «corpo». Nell'eseguire la cerimonia di lutto per il defunto un anno dopo la sua morte, i Tungusi a volte predisponevano un «corpo» transitorio, ricavato dalla sezione di un tronco d'albero, che essi vestivano in parte con gli indumenti del defunto, dedicandogli offerte in cibo per la definitiva separazione. Lo sciamano, nel completare il trasferimento del defunto nel Buni, gli chiedeva di non tornare e non disturbare i vivi. Presso i Nanai, il trasferimento iniziale del defunto, chiamato Nimngan, aveva luogo il settimo giorno. Il defunto era rappresentato da un fagotto dei suoi indumenti in cui lo sciamano poneva lo *han'an,* l'«ombra», cioè l'anima del defunto da lui catturata. Questo pacco di indumenti era trattato come un vivente per un periodo di tre anni, fino alla separazione definitiva che avveniva durante la celebrazione commemorativa del *kasa*, che durava alcuni giorni. Ma anche in questo caso, nonostante l'innegabile influenza delle usanze mancesi e cinesi, i Nanai ed altri gruppi tungusi insediati nella regione del basso Amur mantennero la tradizionale divisione tra i vivi ed i morti. In questa regione non si sviluppò un culto degli antenati, né tanto meno questo si diffuse presso i gruppi Evenki ed Eveni, nomadi della taiga siberiana.

Lo sciamanismo e la tradizionale religione dei Tungusi non sono scomparsi del tutto, nonostante le proibizioni e la propaganda ateista. Nel 1958, quattro comunità nomadi degli Eveni, che vissero isolate per oltre trenta anni nelle foreste della tundra montagnosa di Magadan, erano guidate da otto autorevoli sciamani, uno dei quali era chiamato con il termine onorifico Amanža (Amaka). A dispetto dei loro insediamenti forzati, questi gruppi degli Eveni (villaggio di Berezovka, Iakuzia nordorientale), hanno conservato la loro fede ed i loro comportamenti religiosi. All'inizio del 2000, per causare una nevicata attesa da lungo tempo da cacciatori ed allevatori di renne, una donna uscì di casa con una pelle d'orso, la scosse vigorosamente e la appese all'esterno. La gente del villaggio, giunta alla taiga dopo la nevicata, esercitò il seguente rituale: gli uomini sacrificarono una renna, ed una donna ricoprì tre larici selezionati con il sangue copioso dell'animale. Poi lanciarono nel fuoco alcune gocce di vodka e della carne. In tal modo questa gente voleva ringraziare gli spiriti della foresta ed assicurarsi la loro benevolenza.

[Vedi anche *ORSO, CERIMONIA DELL'*, vol. 2; e *SCIAMANISMO IN SIBERIA E IN ASIA CENTRALE*].

BIBLIOGRAFIA

A.F. Anisimov, *Religiia evenkov*, Moskva-Leningrad 1958.

B. Chichlo, *Ours-chamane*, «Études mongoles et sibériennes», 12 (1981), pp. 35-112.

L. Delaby, *Chamanes toungouses*, «Études mongoles et sibériennes», 7 (1976).

V. Diószegi (cur.), *Glaubenswelt und Folklore der sibirischen Völker*, Budapest 1963, cfr. specialmente i saggi di V.A. Avrovin e G.M. Vasilevich.

V. Diószegi, *The Origin of the Evenki "Shaman Mask" of Transbaikalia*, «Acta orientalia Academiae Scientarium Hungaricae», 20 (1967), pp.171-200.

V. Diószegi, *The Origin of the Evenki Shamanistic Instruments (Stick, Knout) of Transbaikalia*, «Acta orientalia Academiae Scientarium Hungaricae», 17 (1968), pp. 265-311.

V. Diószegi e M. Hoppál (curr.), *Shamanism in Siberia*, Budapest 1978, cfr. specialmente i saggi di A.V. Smoliak e V.A. Tugolukov.

I.S. Gurvich (cur.), *Semeinaia obriadnost' narodov Sibiri*, Moskva 1980, cfr. i saggi di A.V. Smoliak e V.A. Tugolukov.

I.A. Lopatin, *The Cult of the Dead among the Natives of the Amur Basin*, Den Haag 1960.

A.I. Mazin, *Traditsionnye verovaniia i obriady evenkov-orochonov*, Novosibirsk 1984.

H.N. Michael (cur.), *Studies in Siberian Shamanism*, Toronto 1963, cfr. i saggi di A.F. Anisimov e G.M. Vasilevich.

H.-J. Paproth, *Studien über das Bärenzeremoniell*, I, *Bärenjagdriten und Bärenfeste bei den tungusischen Völkern*, Uppsala, 1976.

S.M. Shirokogoroff, *Psychomental Complex of the Tungus*, Beijing-London 1935.

G.M. Vasilevich, *Preshamanistic and Shamanistic Belief of the Evenki*, «Soviet Anthropology and Archeology», 11 (1972).

I.S. Vdovin (cur.), *Priroda i chelovek v religioznykh predstavleniiakh narodov Sibiri i Severa*, Leningrad 1976, cfr. in particolare i saggi di S.V. Ivanov, N.B. Kile e A.V. Smoliak.

[Aggiornamenti bibliografici:

U. Marazzi (cur.), *Testi dello sciamanesimo siberiano e centroasiatico*, Torino 1984, Milano 1990 (rist.).

A.V. Smoliak, *Shaman. Lichnost', funktsii, mirovozzrenie*, Moskva 1991].

BORIS CHICHLO

TUONELA è il luogo dove soggiornano i morti presso i Finni e i Careliani. Il termine significa «la casa di Tuoni», il sovrano del mondo dei morti. A quanto pare, «Tuonela» originariamente indicava la tomba come luogo di riposo del singolo defunto, ma in seguito il suo significato si estese a indicare l'intero cimitero come dimora comune dei morti.

Nei cimiteri della Carelia e dell'Ingria, si costruivano piccole capanne di tronchi sopra le tombe, con una finestra ad un'estremità o su un lato per lasciare entrare la luce e permettere al defunto di guardare fuori. Capanne simili si trovavano in Russia nei cimiteri di altri popoli ugro-finnici (per esempio, i Mordvini). L'usanza di costruire capanne nei cimiteri è sicuramente derivata dai Russi, i quali presso le loro tombe avevano simili strutture a forma di casa con il tetto spiovente (queste strutture furono poi proibite durante il regno degli zar). In epoca precristiana, i morti venivano sepolti in boschetti (*hiisi*) vicino al villaggio. Questi boschetti erano considerati sacri e non vi si potevano tagliare alberi né recidere rami.

Poiché si credeva che i defunti avessero gli stessi bisogni dei vivi, era dovere di questi ultimi fornire loro il necessario, come abiti, cibo e arnesi da lavoro. Si prestava molta attenzione alle calzature, delle quali i defunti facevano particolarmente uso. Alle nubili defunte venivano dati i fazzoletti per il capo che indossavano le donne sposate, in modo che potessero anche loro sposarsi. La cura dei defunti continuava dopo il funerale, in modo che essi potessero avere la loro parte dei proventi della famiglia. Nei giorni di commemorazione si portava del cibo sulle tombe, poiché si credeva che i morti, assumendo la forma di uccelli, venissero a mangiare lì.

Esiste anche un'altra serie di credenze riguardo alla topografia di Tuonela. Queste credenze, basate su modelli stranieri, sono state adattate alla cosmografia finnico-careliana e sono state elaborate nei lamenti funerari. Secondo queste credenze, il regno dei morti era situato all'estremità settentrionale del mondo e separato da un profondo precipizio. Alla base del precipizio scorreva il fiume nero di Tuonela, che non era mai illuminato né dal sole, né dalla luna. Nel fiume si trovavano una cascata violenta e vorticosa e un torrente di fuoco, nel quale lance, spade e spilli stavano dritti e si potevano vedere i morti nuotare in abiti insanguinati. L'attraversamento del fiume era molto pericoloso: i morti potevano guadarlo con l'acqua che sarebbe arrivata fino alle «voglie» sulla loro pelle, oppure potevano passare su un ponte fatto di un filo sottile. Più spesso, i morti venivano condotti al di là del fiume su una barca al cui timone stava la figlia di Tuoni. Sentire cantare nel proprio orecchio era segno che i parenti a Tuonela stavano chiamando la barca.

Le unghie avevano un significato particolare nelle credenze dei Careliani su Tuonela. Le unghie dei defunti venivano accorciate la notte di sabato, tagliate in due e inserite nel collo della camicia del morto. Avrebbero aiutato il defunto a salire sulla montagna di Tuonela, che era liscia come un guscio d'uovo. Se le unghie non fossero state tagliate a pezzi, il Malvagio ne avrebbe fatto una barca e con essa avrebbe condotto la persona all'inferno dopo la morte. L'aspetto pittoresco di queste credenze su Tuonela scaturisce in parte dalle tradizioni balto-slave, bizantine e dell'antico Egitto, e in parte dall'agiografia e dalla letteratura visionaria cristiana del Medioevo.

[Vedi anche *FINNI, RELIGIONI DEI*].

BIBLIOGRAFIA

M. Haavio, *Suomalaisten tuonela-kuvitelmia*, in «Kotiseutu», 1 (1939), pp. 65-77. Discute le immagini di Tuonela basate sulle canzoni popolari presso i Finni.

M. Haavio, *Väinämöinen's Journey to Tuonela*, in M. Haavio, *Väinämöinen, Eternal Sage*, H. Goldthwait-Väänänan (trad.), Helsinki 1952, pp. 83-105. Il viaggio a Tuonela di Väinämöinen, il protagonista principale del *Kalevala*.

L. Honko, *Jenseitsvorstellungen*, in H.W. Haussig (cur.), *Wörterbuch der Mythologie*, II, *Götter und Mythen im alten Europa*, Stuttgart 1973. Parte dell'articolo di Honko *Finnische Mythologie*; offre un'ottima visone generale di Tuonela.

V.J. Mansikka, *Itkujen Tuonela*, in E.N. Setälä (cur.), *Kieli- ja Kansatieteellisiä Tutkielmia*, Helsinki 1924, pp. 160-80. Sulle concezioni finniche del viaggio a Tuonela espresse nei lamenti funerari.

[Aggiornamenti bibliografici:

U. Holmberg, *Finno-Ugric, Siberian*, Boston 1927 (The Mythology of All Races, 4).

Irma-Tiitta Järvinen, *Communication between the Living and the Dead through Rituals and Dreams in Aunus Karelia*, in Päivikki Suojanen e R. Raittila (curr.), *Folklore and the Encounters of Traditions. Finnish-Hungarian Symposium on Folklore and the Encounters of Tradition, 18-20 March 1996, Jyväskylä*, Jyväskylä 1996.

Aili Nenola-Kallio, *Studies in Ingrian Laments*, Helsinki 1982.

J. Pentikäinen, *The Nordic Dead-Child Tradition*, Helsinki 1968.

J. Pentikäinen, *Kalavalan mytologia*, Helsinki 1987.

Anna-Leena Siikala, *Suomalainen šamanismi. Mielikuvien historiaa*, Helsinki 1992 (Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia, 565). Tratta degli elementi dello sciamanismo, tra i quali le idee sull'ultima dimora, sopravvissuti negli incantesimi e nelle pratiche dei maghi finlandesi].

FELIX J. OINAS

TURCHI, RELIGIONI DEI. Nel corso della loro lunga storia, i popoli turchi hanno praticato, simulta-

neamente o in fasi successive, tutte le religioni universali (Cristianesimo, specialmente quello nestoriano, Ebraismo, Manicheismo, Buddhismo e Zoroastrismo), prima che la maggioranza di loro passasse all'Islam. È anche vero, però, che prima di accostarsi a queste religioni, essi avevano sviluppato i propri sistemi di credenze e le loro specifiche rappresentazioni. Queste sono generalmente identificate con l'«animismo» o lo «sciamanismo», anche se quest'ultimo termine non riesce neanche lontanamente a coprire la totalità di quei fenomeni religiosi. Quella che si può definire la «religione nazionale» dei popoli turchi, largamente condivisa dai Mongoli e sicuramente dai Tungusi, è praticata ancora oggi. È ancora presente presso certi gruppi siberiani e altaici e, in misura maggiore di quanto si pensi, all'interno delle stesse istituzioni dell'Islam, a cui si è più o meno adattata senza abbandonare o alterare molte delle sue caratteristiche originali.

Ciò non vale a dire che la religione indigena turca sia esente da elementi stranieri. Essa si è anzi sviluppata a contatto con altre idee, specialmente quelle provenienti dalla Cina e dall'Iran, e si è continuamente evoluta e arricchita nel corso dei secoli, attraverso dinamiche interne o l'influenza di grandi civiltà. Anche per queste ragioni, si è dimostrata abbastanza flessibile e tendente alla tolleranza e alla coesistenza religiosa.

Si può sicuramente affermare che quella turca è essenzialmente una religione mistica. Dagli ultimi studi si è spinti sempre più a pensare che le sue credenze, mai solidamente unificate, si possono immaginare come due rami divergenti dello stesso tronco: il ramo popolare, incentrato sullo sciamanismo, sul totemismo e su un vigoroso politeismo; e il ramo imperiale, antisciamanista, antitotemista e con tendenze monoteiste, con il suo richiamo alla supremazia di Tengri, il dio del cielo.

Sebbene separati, questi due rami non si sono sottratti allo scambio reciproco. Il primo ramo si sviluppò sotto il regime tribale, l'altro durante la formazione dei grandi Imperi delle steppe, come quelli degli Xiongnu, dei Tujue o Turchi blu (dal VI all'VIII secolo), quello degli Uiguri (dall'VIII al IX secolo), o quello dei Mongoli (dal XIII al XIV secolo). Si deve ricordare che i popoli turchi ebbero un ruolo di grande importanza nell'Impero mongolo. Ciò si nota nell'uso del nome «tartaro» (turco, tataro), che si usava per riferirsi alle armate di Gengis Khan, ma non è altro che il nome di un'antichissima tribù turca vassalla. Questo nome evoca anche un fiume infernale dell'antichità, il Tartarus, oltre a possedere anche la connotazione di «barbaro».

Che fosse tribale o imperiale, comunque, il regime politico e sociale dominante permetteva che sopravvivesse una parziale memoria di quello che lo aveva preceduto, anche se all'abolizione dell'ordine dominante seguiva necessariamente l'abolizione di una parte della cultura fin lì imposta. Ci pare quindi importante prendere in considerazione le credenze comuni alle due dimensioni, quella tribale e quella imperiale, oltre a quelle attinenti in modo particolare ad una religione o all'altra.

Fino a poco tempo fa si considerava impossibile capire la religione dei popoli turchi nella sua forma antica. Si sono prodotti degli studi, specialmente etnografici, su gruppi di popoli che hanno continuato a praticare quella religione in tempi moderni (dal XIX al XX secolo). Solo di recente si è osservato che le incisioni sulle stele turche datate dal VI al X secolo, certi manoscritti (compreso il dizionario di Maḥmūd al-Kāshgharī, X secolo) e le fonti straniere (specialmente cinesi ma anche bizantine, arabe, latine, armene e siriache) offrono una considerevole ricchezza di informazioni. Tali informazioni acquisiscono pieno significato quando vengono comparate con le osservazioni etnografiche, le fonti mongole medievali e le tracce preislamiche in opere letterarie e figurative turco-musulmane. In tal modo si inizia ad avere, se non una completa conoscenza della religione turca antica, almeno una visione soddisfacente del quadro complessivo.

Com'è ovvio, abbiamo acquisito più dati su alcuni periodi o popoli piuttosto che su altri. Abbiamo una buona comprensione della situazione religiosa sotto gli Imperi, ma sappiamo poco della situazione religiosa delle tribù, almeno prima dell'era moderna. Sappiamo qualcosa di certi gruppi etnici ma nulla di altri. In generale, abbiamo una documentazione sufficiente per il periodo che va dalla fondazione dell'Impero turco (VI secolo) alla conversione degli Oghuzi all'Islam (dall'XI al XIII secolo), così come sull'era attuale.

L'eredità comune. Con pochissime eccezioni, nel corso della storia la religione turca ha offerto sistemi di credenze a tutte le persone, di ogni classe sociale, che abitavano le regioni del mondo turco. In effetti, ci fu un periodo di minore influenza durante il quale la religione era in corso di sviluppo, ma sembra che essa si fosse perfettamente consolidata già nel I secolo d.C. Non sarebbe corretto credere, per esempio, che agli inizi dell'Impero turco i Turchi dell'Ovest abbiano preso in prestito dall'Iran (dove è noto che fiorisse) un culto del fuoco sconosciuto ai Turchi dell'Est, poiché quel culto era già panturco. Così come sarebbe errato affermare che una prova dell'origine iranica del culto del fuoco sia il fatto che esso sia attestato letterariamente in lingua sogdiana, la lingua di un popolo iranico, dal momento che all'inizio del VI secolo, il sogdiano era diffuso come lingua scritta a nord fino alla Mongolia. Pratiche molto meno importanti, invece, come l'uso di indossare piume, sembrano conosciute in Oriente ma

non in Occidente, dove non si diffusero fino alle invasioni mongole.

Sebbene la religione si fosse ben presto consolidata, certe innovazioni apparvero solo nel corso del tempo. Senza dubbio il dualismo già evidente nella religione turca si è accentuato grazie all'influenza del Manicheismo. Dal Buddhismo proviene la concezione dell'inferno come zona cosmica situata sotto la terra in simmetria con il cielo (una divinità), così come la trasformazione di uno dei grandi personaggi mitologici, Erlik o Erklik («il virile, il valoroso»), da guerriero che uccideva le stelle al nascere del giorno a dio del mondo sotterraneo, re di innumerevoli demoni che non solo vivono sulla terra, ma infestano l'intero universo. Equivalente all'indo-iranico Yama, è attestato nelle fonti turche fin dal 1200. [Vedi *ERLIK*]. L'idea del paradiso sembra avere preso forma in modo simile; il termine corrispondente in lingua sogdiana, *utchmaq*, è stato confuso con l'infinito antico turco *utchmaq*, che significa «volare via» e che era tradizionalmente usato, almeno parlando di grandi personalità, con il significato di «morire». Un'innovazione apparentemente molto più importante è stata osservata da un cinese nel 628 circa: «In passato i Turchi avevano l'abitudine di bruciare i morti; ora li seppelliscono». Ad ogni modo, bisogna considerare che presso i Turchi la cremazione e la sepoltura dei morti si sono sempre avvicendate. Dei Bulgari preslavi e, in generale, dei Turchi dell'Ovest, è stato detto che «una fratria brucia i suoi morti, l'altra li seppellisce». I Kirghizi continuarono ad usare la cremazione fino a quando vennero in contatto con l'Islam.

Le idee rimaste immutate sono quelle relative alla morte, all'aldilà e ai riti funerari (a parte la questione della cremazione e della sepoltura). La morte, che si augurano violenta e innaturale (nonostante il rispetto occasionalmente dimostrato agli anziani), è considerata la Necessità, Kergek (forse una divinità). In ogni caso è profondamente temuta e fa sorgere amari rimpianti, che si ritiene provengano dalle bocche dei defunti. La morte è considerata altamente contagiosa ed essa richiede un approccio distaccato nei confronti del morente (generalmente abbandonato) o del defunto. Il tipo di vita che si raggiungerà dopo la morte dipende soprattutto dal trattamento riservato allo scheletro. Questo deve essere perfettamente pulito: la carne deve essere raschiata completamente ed il cadavere adagiato su un asse posto su un albero e lasciato esposto all'aria. Una volta che le ossa sono pulite, vengono sepolte nel terreno (se si vuole che il defunto mantenga i suoi legami terreni) oppure bruciate (se si vuole che li perda e guadagni l'accesso al regno dei morti). Le cerimonie funerarie sono sopravvissute ai secoli senza alcun mutamento: esse comprendono i lamenti e le mutilazioni rituali, la declamazione (*agit*) delle virtù del defunto, un sacrificio e un pasto comunitario. Il pasto era talmente importante che la parola *yog*, che originariamente designava il funerale nel complesso, è passata a connotare solo il pasto.

Le forme variabili delle esequie dimostrano il margine di libertà o di incertezza che permaneva all'interno di un contesto ben definito. Questa variabilità si manifesta spesso, soprattutto nella visione del mondo. L'universo è generalmente rappresentato come composto da due piani paralleli, il cielo e la terra (infine estesi a tre, con l'aggiunta del mondo sotterraneo). Allo stesso tempo, l'universo è visto come una pianura quadrata (la terra), coperta da una cupola circoscritta (il cielo), con i quattro angoli della terra all'esterno del riparo del cielo. L'asse cosmico che lega il cielo, la terra e il mondo sotterraneo può essere una montagna o un albero con sette rami, in cui ciascun ramo rappresenta un livello del cielo. I livelli del cielo derivano a loro volta dai sette pianeti, a cui è noto si credesse a livello popolare ancora in tempi moderni ma che sono attestati già in incisioni preistoriche e in ogni costruzione con un valore simbolico, come ad esempio il pilastro della tenda, l'insieme formato dal focolare centrale della yurta e dalla sua apertura superiore, attraverso la quale usciva il fumo. Questo asse è al tempo stesso il sostegno del cielo e il cammino che permette di accedervi. Tra i numerosi microcosmi in armonia con questa visione, la yurta, una tenda circolare a forma di campana, è il più caratteristico. Essa è protetta dalle influenze esterne dalla potente divinità della soglia, che bisogna baciare al momento di entrare. Sebbene di forma circolare, la yurta era orientata prima verso il sole nascente e poi verso sud.

È possibile che il cielo e la terra in origine fossero posizionati l'uno accanto all'altra, ma si tratta più di un'ipotesi speculativa che di una certezza. Le iscrizioni di Orkhon (VIII secolo) si riferiscono alle origini dell'uomo in due versi: «Quando il cielo sopra era blu e la terra sotto era scura, il figlio dell'uomo apparve tra di loro». I popoli turchi erano poco interessati al problema cosmogonico o escatologico. Tra le cosmogonie più recenti (dopo il X secolo), quella ben nota riportata da Wilhelm Radloff (1884, II, p. 3) e quella che si riferisce al potere creativo del dio del cielo erano influenzate da religioni straniere.

L'osservazione delle stelle era un'attività importante. Le fasi della luna sono considerate foriere di eventi fortunati o sfortunati. Nessun progetto deve essere intrapreso quando la luna è nel suo ultimo quarto, mentre un buon momento per lanciare una campagna militare è quando la luna è crescente o piena. Gli ultimi giorni del mese lunare sono favorevoli per le esequie, in quanto segnano una fine e annunciano una rinascita. Un al-

tro parallelismo tra uomo ed eventi naturali è quello che lega la vita umana al ciclo vitale delle piante. Gli alberi nascono ogni primavera e muoiono ogni autunno; quindi il cadavere è conservato in vista di esequie semestrali, coincidenti con i periodi di caduta e rinascita delle foglie, il che contribuisce a spiegare la necessità di sviluppare tecniche per la conservazione dello scheletro. Quando i grandi personaggi vengono condotti al luogo del riposo finale, si fa in modo che la cerimonia sia in armonia con la stagione vegetativa, le fasi della luna e i momenti benefici dei solstizi e degli equinozi.

I quattro elementi classici formano l'universo. Acqua e fuoco sono di eccezionale valore e al tempo stesso antagonisti e complementari tra loro: il fuoco viene dal legno, che nasce dall'acqua. L'acqua ha una capacità fertilizzante, ma è soprattutto pura. È proibito sporcarla, sebbene essa non abbia potere purificatore. Una «massa d'acqua» è simbolo di conoscenza e intelligenza, qualità del sovrano. Il fuoco, che in seguito sarebbe diventato una divinità, è un *alter ego* dello sciamano per i suoi poteri ipnotici, di elevazione e di guarigione. Il fuoco è il grande purificatore. Tutti gli oggetti contaminati, o sospettati di essere tali, in particolare tutto ciò che entri nell'accampamento, deve passare tra due fuochi, saltare oltre il fuoco o girarvi intorno. Ad ogni modo, questa antica credenza divenne obsoleta nel XIX secolo, mentre la fumigazione, anch'essa una pratica purificatrice, rimase abituale. Il focolare, considerato una rappresentazione della famiglia, è protetto da numerosi tabu. Spegnerlo e disperderne le ceneri equivaleva a distruggere la razza. Fin dai tempi antichi, il grande sacerdote del focolare è stato il «principe del fuoco», l'*ottchigin* (derivato da *ot tegin*), il figlio più giovane, che ereditava la residenza paterna, il cuore dell'Impero, dopo che si era provveduto ai figli più grandi con un appannaggio in terre lontane. Oggi questo ufficio è tenuto da vari membri della famiglia, a volte donne. Il fulmine, «il fuoco dal cielo», così come il tuono, genera terrore ed è visto come una punizione divina contro colui che ne è colpito.

Ogni cosa esistente è abitata da una forza di intensità variabile che potremmo chiamare, anche se in maniera imprecisa, «spirito», «anima» o «Signore-padrone». Ogni forza può essere spezzata in una moltitudine di forze o può essere combinata con altre forze per costituire una forza collettiva più vasta. L'albero è potente, ma il bosco o la foresta sono più potenti. La pietra «eterna» è pienamente efficace solo se combinata con altre per formare dei *cairn* (*obo*), pile di solito collocate in passaggi pericolosi o ritenuti tali per un mistero sacro. Qualcosa di complesso come l'essere umano possiede diverse anime; le anime umane risiedono particolarmente nel sangue, il cui spargimento è proibito, nel respiro, nei capelli, nel cranio, negli organi sessuali e in altre parti del corpo. Nulla è quindi semplice o stabile: tutto ha dimensioni variabili, una sorta di ubiquità. Ma ogni cosa fa riferimento al mondo animale, essendo lo zoomorfismo la forma per eccellenza, quella che assumono tutti gli spiriti, anche gli spiriti umani, prima della nascita, durante la vita e dopo la morte. Di conseguenza, tutto ciò che esiste può apparire così com'è, oppure in forma animale.

In un modo o nell'altro, tutti gli animali hanno avuto un ruolo numinoso, ma certi animali sono diversi dagli altri: il rapace – l'aquila o il falcone – è un messaggero divino che vola vicino a Tengri e siede sul trono in cima all'albero cosmico; il cervo è considerato sacro, anche se viene comunque cacciato; il ruolo della lepre è ambiguo, così come quello del cammello, che è totemizzato o tabuizzato in quanto impuro; l'orso è l'animale lunare per eccellenza, e il suo letargo stimola l'immaginazione; le oche o i cigni, che compaiono nella diffusa leggenda della fanciulla cigno, potrebbero simboleggiare la vergine celeste; tutti gli uccelli sono anime; e il cavallo, membro del clan, è l'emblema dell'animale sacrificale e spesso anche un simbolo solare o acquatico.

Ad eccezione dell'atto di uccidere un altro uomo, il combattimento tra un animale ed un adolescente, o un altro animale che lo rappresenti, costituisce il principale rito di iniziazione. Questo rito permette al giovane di diventare parte della società adulta e gli dà diritto ad accedere alle donne o rappresenta esso stesso un vero e proprio matrimonio. Infatti il combattimento iniziatico è la rappresentazione dell'atto sessuale: conquistare l'animale significa diventare suo sposo e suo figlio. Il combattimento iniziatico rinnova e attualizza la lotta ancestrale primordiale: l'omicidio, la copulazione e la nascita. Questo rito è un'antica eredità chiaramente attestata nell'arte delle steppe a soggetto animale, nei manoscritti medievali e in documenti moderni.

Nonostante esista una forte struttura familiare, le testimonianze di adozioni da parte di animali o esseri umani sono numerose, e il legame fraterno non dipende solo dalla nascita. Esso si può instaurare tra due estranei attraverso lo scambio di doni significativi (astragali, frecce, cavalli) e in particolar modo attraverso lo scambio di sangue. Il rito che stabilisce la fraternità prevede che i due aspiranti si taglino i polsi e li uniscano, o bevano gocce del loro sangue mescolate in una coppa, spesso ricavata dal cranio essiccato di un capo nemico. Dare il proprio sangue ad un altro uomo è solo una delle varianti del giuramento di sangue. Un'altra forma è quella di dare il sangue alla terra, versando il proprio sangue o quello di un animale sacrificato; questo atto si compie dinnanzi al cielo, il che rappresenta un serio impegno per chi fa il giuramento.

La religione popolare. Nonostante il tentativo di singoli sciamani di ricoprire ruoli di *leadership* tribale, lo sciamanismo rimane un fenomeno prettamente religioso, predominante nell'attuale vita religiosa delle popolazioni turche non musulmane e fondamentale nella religione popolare. Esso parla alla gente di ciò che le interessa maggiormente: la conservazione della vita (le guarigioni magiche), il futuro (la divinazione) e i rapporti con le divinità e gli spiriti familiari (il ruolo sacerdotale dello sciamano, il suo viaggio cosmico). L'istituzione dello sciamanismo è sicuramente molto antica. Sebbene scarsamente documentato nell'antichità, esso era in piena fioritura nel Medioevo, nonostante il totale silenzio delle iscrizioni turche sull'argomento. Questo silenzio non prova la sua inesistenza, ma riflette piuttosto la sua sistematica esclusione dai documenti imperiali. Le più antiche descrizioni di sedute sciamaniche risalgono quasi all'era in cui compare chiaramente la parola antico turca per sciamano, *qam*, e vengono attestate guarigioni magiche e divinazioni presso gli Oghuzi. Le descrizioni di tali riti tra le tribù nomadi turche ci arrivano da Ibn Sīnā (Avicenna), mentre resoconti simili riguardo i Kirghizi provengono da Marvazī.

Poco dopo questo periodo numerose tracce dello sciamanismo compaiono presso le tribù convertite all'Islam che entrarono a far parte delle orde selgiuchide. Da allora le informazioni continuano ad aumentare e diventare più precise. Nel XIII secolo, Van Ruusbroec fornì una straordinaria descrizione della seduta spiritica. Da queste informazioni provenienti da fonti medievali si evince che lo sciamano era l'orecchio del popolo, comunicava con il dio del cielo, era visitato da demoni e cadeva in *trance* per compiere i suoi viaggi cosmici, durante i quali incontrava molti spiriti, a loro volta in compagnia dei loro spiriti alleati o avversari. I suoi obiettivi erano quelli di curare i malati, espellendo gli spiriti che erano entrati loro in corpo o ritrovando quelli che li avevano abbandonati, predire il futuro ed esercitare certi poteri sacerdotali o politici. Per altri versi, sembrerebbe che lo sciamano fosse una specie di fabbro, manipolatore di due oggetti numinosi, il fuoco e il metallo. In ogni caso, egli aveva dei rivali: per le guarigioni, i primi dottori ufficiali; per la divinazione, gli astrologi (veggenti più vicini ai principi che al popolo) e ogni genere di maghi, indovini e profeti che agitavano bacchette magiche o frecce, facevano uso di astragali e dadi, interpretavano gli auspici e i testi divinatori, esercitavano la scapulomanzia e specialmente l'oniromanzia. Un tipo di mago che divenne il più pericoloso rivale dello sciamano era il «mago della pioggia», lo *yadadjï*, il quale, con l'aiuto di un bezoario, provocava temporali su richiesta. Questi maghi, come gli astrologi, lavorarono più liberamente sotto la religione imperiale di quanto non potessero fare gli sciamani, perché i maghi non avevano pretese di potere né affermavano di possedere uno stretto rapporto con il cielo.

Il sistema totemico, il quale può esistere solo in società tribali che lo impiegano per rafforzare le strutture di base (famiglie, clan), nella religione popolare svolge un ruolo importante quasi quanto quello dello sciamanismo. Per molto tempo il totemismo era sconosciuto tra le popolazioni altaiche in generale; tuttavia, alla metà del XX secolo, la ricerca pionieristica di P. J. Strahlenberg, Chodzidlo, A. Billings, N. Shchukin ed altri, ha rivelato l'esistenza di un sistema totemico tra le società turche sia contemporanee sia estinte, come i Baschiri, gli Oghuzi e i Turchi dell'Ovest. Fin dall'VIII secolo gli Arabi (come confermano alcuni testi turchi medievali) hanno osservato un legame tra i clan di certe tribù e certi animali. Lo studio di queste osservazioni dimostra, oltre ogni possibile dubbio, la presenza di totemismo, anche se ovviamente incompreso dagli autori dei resoconti arabi e turco medievali.

È evidente che i popoli organizzati in un sistema tribale venerassero numerose divinità di dimensioni umane e che si curassero poco di quelle grandi, in particolare di quella del cielo. Come si è visto, essi erano circondati da innumerevoli forze che dovevano usare o proteggere (il «Signore» dell'arma, la sua «anima», poteva rendere l'arma inefficace). I «Signori» delle mandrie, della selvaggina, del pesce, dei territori di caccia e pesca, e sicuramente molti altri, dovevano essere tutti tenuti in considerazione. I Signori che i testi antico turchi chiamano *iduq yer sub*, «acque e terre sacre», erano i più importanti. Essi potevano essere anche l'insieme delle terre indivisibili abitate dalla tribù, o meglio i loro «Signori-padroni» (erano riconosciuti anche quelli di altre tribù o di stranieri, come i Cinesi). Il termine potrebbe anche riferirsi a parti privilegiate di questo insieme di terre, spesso citate per nome. Queste ultime venivano «lasciate libere», come si evince dal termine *iduq*. In queste aree era proibito praticare qualunque attività secolare: cacciare, pescare, abbattere alberi. L'idea che una parte del tutto dovesse sempre essere rispettata, si estendeva ad ogni attività. Vi erano anche animali *iduq*, all'interno della mandria, che non si potevano mungere, tosare o montare. Era importante che i cacciatori lasciassero scappare qualche animale tra quelli che avevano circondato durante la caccia. I primi frutti del raccolto dovevano essere messi da parte e non usati. Ad ogni mungitura e ad ogni pasto era usanza mettere da parte una porzione di latte o carne per offrirla agli dei.

Allo scopo di mantenere un controllo sui prodotti della terra, i popoli fabbricavano dei «sostegni per l'anima», che rappresentavano gli spiriti protettori degli animali o del raccolto. Questi erano tra i numerosi ido-

li posti nelle yurte e venivano anche trasportati in carri, che divennero veri e propri altari viaggianti. Costruiti di feltro, legno e metallo, questi idoli zoomorfi o antropomorfi potevano anche rappresentare e contenere l'anima di antenati e di tutte le potenze immaginabili. Ci si prendeva cura di loro, si nutrivano e si dipingevano con il sangue. Gli etnografi incominciarono a un certo punto a chiamare questi idoli con la parola mongola *ongon* (equivalenti turchi: *töz*, *tyn*, *kürmes*), sebbene il termine *ongon* si riferisca in realtà ai totem. Alcune delle maggiori divinità furono ridotte a idoli, sia attraverso un'estensione spontanea delle pratiche riservate agli spiriti protettori minori, sia attraverso l'assorbimento di elementi dalla religione imperiale. Generalmente le grotte, le acque, gli alberi e le stelle erano venerati. Ogni elevazione del terreno diventava un luogo di culto in quanto forniva l'immagine di un'ascesa verso il cielo, divinità vaga e distante. [Vedi *ONGON*].

Mentre le divinità tribali e familiari dei periodi antichi sono scarsamente conosciute, è quasi impossibile definire gli eventuali legami tra il popolo e le grandi divinità, almeno per quanto riguarda il periodo in cui il popolo non era sotto il governo imperiale (essendo descritti dai soli testi imperiali).

La religione imperiale. È difficile comprendere il significato e il successo della religione imperiale senza prendere in considerazione l'organizzazione tribale della società, con la sua instabilità, le guerre intestine, l'anarchia e la miseria. Quando erano divise, le popolazioni delle steppe non avevano alcun potere, ma una volta unite, divennero invincibili. Quindi, la loro forza assicurò il libero commercio e rese possibili le incursioni e le conquiste delle ricche terre dei popoli sedentari. Nonostante la pronunciata tendenza delle tribù all'indipendenza e il loro attaccamento alla tradizione, l'Impero presentava certi vantaggi che le tribù non potevano rifiutare, anche se ciò significava perdere parte del loro patrimonio, così come della loro autonomia. Sicuramente il sovrano, promosso per la propria abilità o per le circostanze, proveniva dal regime tribale e praticava la religione popolare. Questo fatto, insieme alla sua necessità di assicurarsi il sostegno della massa, lo rendeva incline a tollerare la religione tribale; ma egli la riorientò, promuovendo elementi che erano stati secondari e diluendo o eliminando elementi che erano nella loro essenza antimonarchici. Le due grandi vittime furono lo sciamanismo e il totemismo.

Dal punto di vista imperiale, lo sciamanismo non aveva altra alternativa che quella di adattarsi. Durante il lungo periodo medievale, gli sciamani non solo avevano raggiunto posizioni di *leadership* tribale (senza necessariamente averne le doti o i mezzi), ma avevano anche avuto la pretesa di intrattenere un rapporto privilegiato con l'invisibile e di riuscire a raggiungere il cielo. Come capi tribali, dovevano accettare un'autorità superiore, cosa più difficile per loro che per altri. Come capi religiosi, dovevano riconoscere che il *kaghan*, l'imperatore, intratteneva rapporti molto più stretti con il mondo invisibile e il cielo di quanto essi stessi non facessero. Per queste ragioni si generò un'inevitabile conflitto tra lo sciamano e l'imperatore. Tuttavia, dato lo squilibrio delle forze, tale conflitto spesso si spegneva sul nascere o finiva con l'inevitabile eliminazione dello sciamano. L'eliminazione da parte di Gengis Khan dell'influenza del grande sciamano di corte è emblematica di questo conflitto. Anche se non abbiamo dati certi, si può presumere che il processo fu simile in altre strutture politiche con tendenze panturche. È significativo che i testi antico turchi non contengano una sola parola sullo sciamanismo: si è già visto perché. In ogni caso, ignorare la paura ispirata nei popoli turchi da tutti coloro che detenevano poteri religiosi o magici, inclusi i sacerdoti delle religioni con cui venivano in contatto, richiedeva grande coraggio da parte del sovrano.

Il totemismo fu un altro formidabile ostacolo eretto dal regime tribale contro l'Impero. Con la sua natura classificatoria e divisoria per definizione, esso era diametralmente opposto all'ideale dell'Impero. Il dovere che il sovrano faceva proprio era quello di rinunciare ai vari totem dei culti dei clan e di promuovere insistentemente il totem o i totem della dinastia regnante. Quest'ultima, come ogni famiglia ed ogni tribù, discendeva dall'unione di due animali o da un animale che aveva avuto un rapporto sessuale con un essere umano. Il sesso dell'animale e dell'essere umano non era importante quanto la complementarietà delle diverse specie. Quest'ultima era più chiaramente specificata e può essere vista nell'arte animale delle steppe: un gatto selvatico e un erbivoro, un rapace e un roditore, un animale e un essere umano. Il mito delle origini più diffuso (in quanto comune ai Turchi, ai Mongoli e ad altri gruppi minori) presentava in un primo momento una lupa che nutriva un fanciullo, lo sposava e gli dava dei figli, diventando così sua madre e sua moglie allo stesso tempo. In seguito questo mito cambiò: si credeva che un lupo si fosse unito ad una cerva. Il contenuto di questo mito è particolarmente complesso, specialmente tra i Turchi, perché comportava la presenza di acqua fertilizzante (la palude in cui la lupa trova il bambino), di una grotta (in cui la lupa partorisce) e persino di un rapace, che volava sulla coppia.

Tuttavia, per quanto diffuso, questo mito è solo uno tra i tanti. Si potrebbe dire che ci sono tanti miti quanti sono i popoli turchi. Per esempio, l'antenato dei Kirghizi era un toro o un cane sposato a quaranta vergini; gli antenati dei Karakhanidi erano un leone e un cam-

mello. Il caso degli Oghuzi dimostra come un tema potesse cambiare a causa di influenze sconosciute. Oghuz Kaghan, l'antenato eponimo della confederazione (il cui nome era etimologicamente *ogush*, «tribù»), inizialmente era chiamato «colostro» (*agiz*), quindi «giovane toro» (*oghuz*), dal suo antenato, mentre il lupo rimaneva la sua guida e il suo protettore. Più tardi gli Oghuzi ebbero sei rapaci come «totem», quando si divisero in sei clan e ventidue o ventiquattro quando il numero delle tribù aumentò. L'esaltazione del proprio antenato veniva enfatizzata nell'Impero turco. Ogni anno il sovrano andava di persona o mandava un alto dignitario nel luogo di nascita (una grotta) della sua famiglia. In cima ai vessilli turchi vi erano teste di lupo d'oro; in tal modo il lupo continuava a guidare i suoi discendenti in battaglia e si poneva in testa alle marce migratorie.

L'antenato imperiale era chiaramente un animale divino che veniva dal cielo. Era «blu» come il cielo e, come riporta un testo relativamente recente (di epoca posteriore ai regni dei discendenti di Gengis Khan), poteva essere associato a raggi luminosi che emanavano dal sole e dalla luna. In sintesi, sembra che esistessero due diverse tradizioni sull'origine dei grandi uomini, una relativa all'unione sessuale tra animali, l'altra ad una luce che veniva a ingravidare una donna oppure che, essa stessa una radiosa fanciulla, seduceva eroi come Oghuz Kaghan. È stato fatto qualche tentativo per combinare le due tradizioni, ma mai con grande successo, nemmeno nel caso dei Mongoli, la cui *Storia segreta* mostra gli sforzi fatti in questo senso, o nel caso del turco *Oghuz name*, che deve molto al precedente testo mongolo.

Le divinità popolari soffrirono meno dell'imposizione della religione imperiale. Ogni forza maggiore che contribuiva alla potenza dell'Impero era benvenuta e i popoli turchi, con la loro fondamentale credenza in una diffusa presenza del divino, si opposero alla sparizione di queste divinità (anche i sentimenti popolari dovevano essere rispettati). Nonostante ciò, il loro destino non fu sempre uguale. Alcune furono più o meno dimenticate, altre furono favorite. Altre ancora furono viste da una nuova prospettiva. I vari *iduq yer sub*, i «luoghi proibiti», i «Signori-padroni delle acque e delle terre» a quanto pare furono ridotti a quelli appartenenti originariamente alla famiglia imperiale. Le montagne videro la loro forza concentrarsi in due o tre vette, come l'Ötükän, dove sedeva il principe. D'altro canto, tutto ciò che sembrava universale, comune a tutti gli uomini, crebbe smisuratamente. La dea della terra fu spesso associata al dio del cielo ed era partecipe della sua indivisibilità. Il cielo stesso, principalmente Tengri, divenne il dio del cielo ed era «blu», «elevato» e «dotato di forza»; in seguito divenne anche «eterno», il dio supremo tra tutti, perché era il dio dell'imperatore ed eccezionale quanto lui. Il sovrano era «nato dal cielo», «assomigliava al cielo» ed era a volte il figlio del cielo ed agiva in suo nome come se fosse il suo grande sacerdote; ma era anche di più, una sorta di proiezione del cielo, la sua «ombra», come avrebbero detto i musulmani. Egli dirigeva il culto del cielo, le preghiere collettive e i sacrifici cerimoniali ai quali obbligava tutta la sua gente a partecipare. Da quel momento in poi, Tengri fu considerato il dio di tutto il popolo, di tutti gli animali e di tutti i vegetali. Dava loro la vita, li faceva crescere e li proteggeva attraverso due doni specifici, *kut*, un'«anima» celestiale che fungeva da viatico, e *ülüg*, «fortuna».

La divinità nazionale dei popoli turchi, Tengri, era anche il dio di tutti gli uomini ed esigeva che tutti lo riconoscessero, ovvero che si sottomettessero al *kaghan* turco, esigenza che lo portò ad assumere le caratteristiche di un dio della guerra. La peggiore trasgressione era quella di ribellarsi al principe, cioè a Tengri, e per questo il dio non conosceva altra punizione che la morte. Prima di mandare la morte, Tengri «faceva pressione», mandava messaggeri e interveniva in maniera puramente psicologica. In casi gravi, interveniva simultaneamente alle divinità più popolari. Durante il Medioevo, almeno, non sembra vi sia stata alcuna concezione di un premio o di una punizione dopo la morte. [Vedi *TENGRI*].

Se la religione popolare è passata sotto silenzio nei testi imperiali turchi e spesso in altri testi, vi sono tuttavia numerose divinità che appaiono intorno al dio del cielo, ma non siamo a conoscenza dei rapporti che intrattenevano con lui: la dea della terra, gli *iduq yer sub* ed altri Signori-padroni, le fonti e i fiumi sacri, gli alberi, il fuoco e la montagna. Il ruolo di quest'ultima, sia che rappresentasse il «dio della terra», come nel caso di Boz Tengri, sia che costituisse l'asse della terra, il centro dell'Impero, come la famosa Ötükän (nella catena del Grande Khingan), divenne così importante da essere designata, in Asia centrale, come il dio della terra (per esempio la montagna sacra dei Mongoli è il Burkhan Qaldun). La divinità più potente e più stabile che appare accanto al dio del cielo è Umai (ancora oggi spesso chiamata così, ma conosciuta anche con altri nomi, ad esempio Aïyysyt tra gli Iakuti siberiani), una dea placentare della quale al-Kāshgharī dice: «Se la si venera, nascerà un bambino». Essa protegge i neonati e le giumente e allontana la febbre puerperale. Sono stati fatti dei tentativi per avvicinarla a Tengri; è stata anche detta «vicina alla *khatun*», cioè all'imperatrice. [Vedi *UMAI*].

Infine, pare che in aggiunta alle grandiose cerimonie ufficiali, la religione imperiale abbia promosso culti e nuovi riti. Il culto dei vessilli sosteneva una particolare anima, o di un animale ancestrale (spesso evocata tramite una statuetta o code di cavallo o di yak poste in cima

ad un'asta), o di uno degli antenati del sovrano. Ciò diede origine alla festa in cui si dispiegavano i vessilli e si offrivano sacrifici solenni. La famiglia imperiale adottò l'antica pratica della macellazione degli animali senza spargimento di sangue: venivano strangolati, soffocati o lapidati. I templi funerari, edifici che sono gli unici templi turchi oltre ai santuari naturali (grotte, boschetti, fonti, montagne) e i santuari domestici (tende, carri che trasportavano idoli) ci sono sfortunatamente giunti in condizioni deplorevoli. Ciò che rimane di essi, i *balbal* e i *baba*, potrebbe anche essere una innovazione imperiale. I *balbal* sono pietre informi (a volte si usava il legno, ad esempio tra i Cumani e i Kipchaki) erette per rappresentare i nemici uccisi in battaglia o immolati nelle esequie. Si credeva che i nemici uccisi rappresentati dai *balbal* fossero al servizio dei loro uccisori. Per i grandi personaggi, questi monoliti erano a centinaia.

I *baba* sono statue funerarie di principi e, in qualche caso, di principesse. Non erano visti come immagini dei defunti ma come immagini di vivi, che dopo la morte, rimanevano tra la gente. Di poco valore estetico, queste enormi statue rozze, di cui si conosce un grande numero di esemplari, rappresentano il soggetto in piedi o seduto, sempre con una coppa nella mano destra, appoggiata all'addome. Da queste opere prende origine l'immagine tipica dell'Islam classico del «principe in maestà».

È impossibile sapere se la credenza in una vita nel cielo dopo la morte fosse di origine imperiale o popolare, sebbene nulla impedisca di propendere per l'origine imperiale: provenendo dal cielo e appartenendovi, il principe non può che ritornarvi. In questo senso si dice che «vola via», poi che «diventa un girifalco» o che «si arrampica verso il cielo», dove sarà «come tra i vivi». Ma vi sono testimonianze di un aldilà celeste anche per coloro che non raggiungevano la sovranità – un luogo per chi era vicino al principe, i suoi servi, i cavalli, le concubine e tutti coloro che potevano servirlo o essergli utili. Tuttavia, anche se il cielo era facilmente accessibile a tutti – e non ne siamo certi – nulla impediva alle varie anime dello stesso uomo, anche quelle di un *kaghan*, di trovare altri luoghi da abitare (la tomba, il vessillo, i *babal*, i *baba*), di reincarnarsi in un nuovo corpo, o di vagare per l'universo come un fantasma inquieto.

[Vedi anche *CIUVASCI, RELIGIONE DEI*; e *ISLAM, Islam in Asia centrale*, vol. 8].

BIBLIOGRAFIA

Si sono condotte molte ricerche sulla formazione delle concezioni religiose tra i popoli delle steppe e della Siberia. M. Bussagli, *Culture e civiltà dell'Asia Centrale*, Torino 1970, è una buona presentazione storica delle culture nomadi. Per i periodi precedenti cfr. K. Jettmar, *Die frühen Steppenvölker*, Baden-Baden 1964 (trad. it. *I popoli delle steppe. Nascita e sfondo sociale dello stile animalistico euroasiatico*, Milano 1964). Per gli Unni, cfr. O.J. Mänchen-Helfen, *The World of the Huns. Studies in Their History and Culture*, M. Knight (cur.), Berkeley 1973, che è provvisto di una bibliografia completa. W. Barthold, *Turkestan down to the Mongol Invasion*, London 1928, 3ª ed. 1968, descrive il contesto storico dell'Asia centrale. Per un'ampia panoramica sulla religione turca, cfr. J.-P. Roux, *La Religion des Turcs et des Mongols*, Paris 1984 (trad. it. *La religione dei turchi e dei mongoli. Gli archetipi del naturale negli ultimi sciamani*, Genova 1990), che è provvisto di una bibliografia vasta ma non esauriente. Per la pratica religiosa contemporanea, cfr. U. Harva, *Die religiösen Vorstellungen der altaischen Völker*, Helsinki 1938 (Folklore Fellows Communications, 125), un testo di riferimento utile, anche se con qualche pregiudizio. Wilhelm Radloff si è dedicato ad un vasto studio, la maggior parte del quale si trova in *Aus Sibirien. Lose Blätter aus dem Tagebuche eines Reisenden Linguisten*, I-II, Leipzig 1884. Wilhelm Schmidt ha raccolto una considerevole documentazione in *Der Ursprung der Gottesidee*, IX, *Die asiatischen Hirtenvölker. Die primären Hirtenvölker der Alt-Türken, der Altai- und der Abakan-Tataren*, Münster 1949; cfr. anche i voll. X-XII, Münster 1955. Sui riti funerari e sull'aldilà, cfr. J.-P. Roux, *La Mort chez les peuples altaïques anciens et médiévaux*, Paris 1963. Sul ruolo degli animali e dei vegetali, cfr. J.-P. Roux, *Faune et flore sacrées dans les sociétés altaïques*, Paris 1966. Per uno studio sul fenomeno dello sciamanismo, cfr. M. Eliade, *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Paris 1951, 2ª ed. riv. e ampl. 1968 (trad. it. *Lo sciamanismo e le tecniche dell'estasi*, Roma 1974). Per esempi sui residui preislamici nell'Islam turco, cfr. J.K. Birge, *The Bektashi Order of Dervishes*, London 1937 (Luzac's Oriental Religious Series, 7), e J.-P. Roux, *Les Traditions des nomades de la Turquie méridionale*, Paris 1970. Molte ricerche sulla religione turca sono state pubblicate su riviste, in particolare nel «Central Asiatic Journal». Tra gli articoli più importanti in inglese, cfr. J.A. Boyle, *A Eurasian Hunting Ritual*, in «Folklore», 80 (1969), pp. 12-16; *Turkish and Mongol Shamanism in the Middle Ages*, in «Folklore», 83 (1972), pp. 177-93; e *The Hare in Myth and Reality. A Review Article*, in «Folklore», 84 (1973), pp. 313-26. Cfr. anche V. Diószegi (cur.), *Glaubenswelt und Folklore der sibirischen Völker*, Budapest 1963.

[Aggiornamenti bibliografici:

Margaret Bainbridge (cur.), *The Turkic Peoples of the World*, London 1993.

J. Baldick, *Animal and Shaman. Ancient Religions of Central Asia*, New York 2000.

J. Elverskog, *Uygur Buddhist Literature*, Turnhout 1997.

P. Garrone, *Chamanisme et islam en Asie central. La baksylyk hier et aujourd'hui*, Paris 2000.

K. Jettmar, *Die Religion der Alttürken*, in K. Jettmar e Ellen Kattner (curr.), *Die vorislamischen Religionen Mittelasiens*, Stuttgart 2003, pp. 219-28.

S. Lieu, *Manichaeism in Central Asia and China*, Leiden 1998.

J.-P. Roux, *L'Asie centrale. Histoire et civilisations*, Paris 1997.

Kira Van Deusen, *Singing Story, Healing Drum. Shamans and Storytellers of Turkic Siberia*, Montreal 2004].

JEAN-PAUL ROUX

TÝR è una divinità scandinava associata alla legge e alla guerra. Sebbene il suo nome rifletta la comune radice del nome del dio del cielo indoeuropeo (**dyēws/deywos*), Týr non rappresenta più la trascendenza e la gloria maestosa del cielo luminoso. Egli non è né un essere supremo e creatore del mondo né un padre celeste come Zeus padre, eppure assume una posizione d'onore vicino agli eminenti Æsir. Il solo mito nel quale riveste un ruolo significativo è la storia dell'incatenamento del giovane Fenrisúlfr (Fenriswolf) raccontata da Snorri Sturlison nel *Gylfaginning* (capitolo 34).

Gli dei erano stati avvertiti da una profezia che la minacciosa nidiata di Loki sarebbe stata per loro funesta. Perciò, Alfaðir gettò Hel nel Niflheimr e inviò Miðgarðsormr, il Serpente, al limite dell'oceano cosmico, ma il giovane Fenrisúlfr fu tenuto in custodia dagli Æsir. Come il cucciolo crebbe, nessuno tranne Týr osò nutrirlo, e gli dei pensarono fosse il tempo di incatenarlo. Essi provarono due tipi di catene, ma ogni volta il lupo le ruppe facilmente liberandosi. Successivamente gli Æsir mandarono Skírnir, il fidato servo di Freyr, dagli elfi scuri per chiedergli di fabbricare una catena indistruttibile. Dal fruscio di un gatto in movimento, dalla barba di una donna, dalle radici di un dirupo, dal respiro di un pesce, dai tendini di un orso e dalla saliva di un uccello, gli elfi fabbricarono una lunga fascia così leggera quanto un nastro di seta eppure capace di resistere ad ogni prova di forza. Gli dei condussero poi il lupo in un lago su un'isola remota, dove sfidarono il pericoloso mostro a provare a spezzare la nuova catena. Anche se Fenrisúlfr si era vantato di esser riuscito a rompere le altre catene, ritenne non valesse la pena provare con questa fascia, apparentemente fragile. Come gli dei insistettero, egli divenne piuttosto sospettoso e permise agli Æsir di legarlo con il nuovo nastro solo se uno di loro avesse messo una mano nella sua bocca come garanzia di buona fede. Tutti gli dei si rifiutarono eccetto Týr, che perdette la sua mano quando il lupo scoprì che non poteva liberarsi dalla stretta fascia. Gli dei incatenarono poi il Fenrisúlfr a un enorme masso e gli infilarono una spada in bocca in modo che non potesse più richiuderla; in questo modo egli resterà incatenato fino al Ragnarǫk.

Il gesto di Týr è un esempio di abnegazione eroica, sebbene implichi una deliberata falsa testimonianza: infatti, gli dei promisero a Fenrisúlfr che se non fosse riuscito a spezzare la catena, l'avrebbero liberato. L'azione che portò Fenrisúlfr ad accettare il magico cappio fu «compiuta con astuzia e inganno» (antico norreno, «grǫt með list ok veél»). Fatto eticamente accettabile in quanto mezzo per neutralizzare un incontrollabile pericolo che minacciava la comunità degli Æsir. Týr è disposto a sacrificare la sua mano per ispirare fiducia sulla loro dichiarazione; senza questa promessa, il lupo non crederebbe agli dei – suoi nemici – e non verrebbe sottomesso. Georges Dumézil ha eloquentemente illustrato il parallelismo tra il gesto di Týr di porre la propria mano tra le fauci del lupo, e il sacrificio di Muzio Scevola della sua mano destra nell'atto eroico di giurare il falso. Scevola convinse così Porsenna, il capo etrusco che minacciava Roma, che egli e altri trecento giovani uomini erano pronti a dare le loro vite per uccidere il re etrusco, e il suo sacrificio indusse Porsenna a firmare un trattato di pace che salvò Roma dalla distruzione (G. Dumézil, *"Le Borgne" and "Le Manchot"*, in G.J. Larson (cur.), *Myth in Indo-European Antiquity*, Berkeley 1974, pp. 18-20; G. Dumézil, *L'Oubli de l'homme et l'honneur des dieux*, Paris 1985, pp. 268-74). Giurare il falso viene giustificato quando una più alta lealtà al proprio gruppo lo impone, quando la stessa esistenza di quel gruppo è in gioco: Týr rompe la promessa e perde la sua mano, ma gli Æsir sono salvi.

C'è stato un considerevole dibattito in merito al significato simbolico della figura di Týr. È stato fatto notare che nei miti germanici molti degli dei di spicco, come Odino, sacrificano un'importante parte del corpo in modo da adempiere a una funzione vitale nella società. Il sacrificio di Týr è stato correlato alla sua funzione di dio della legge (Dumézil, 1973, p. 45); Jan de Vries (1957, pp. 13-14, 22-24) ha già sottolineato questo punto, principalmente sulla base dell'associazione di Týr con il germanico Þing (l'assemblea popolare, composta da guerrieri in armi), dove i suoi sacerdoti mantenevano la pace, e con il concetto germanico di guerra come un *vápnadómr* («giudizio delle armi»), per il quale il verdetto tra due gruppi combattenti deve essere ottenuto secondo determinate regole. Questo permette a de Vries di correlare la *interpretatio romana* del nome germanico **Tīwaz* (che diventa l'antico norreno Týr) come Marte con l'interpretazione di Dumézil, che vede Týr come il rappresentante germanico della funzione giuridica della sovranità (G. Dumézil, *Les Dieux souverains des Indo-Européens*, Paris 1977 [trad. it. *Gli dei sovrani degli indoeuropei*, Torino 1985], pp. 196-200; Dumézil, *L'Oubli de l'homme et l'honneur des dieux*, Paris 1985, pp. 265-72; Polomé, 1984, pp. 402-405).

Snorri Sturlison descrive Týr nel *Gylfaginning* (capitolo 25) come il più audace e il più coraggioso degli dei e precisa che questi viene invocato dai guerrieri in battaglia poiché può concedere la vittoria. A lui è anche attribuito un vasto sapere, da cui l'espressione in antico norreno *týspakr* («saggio come Týr»). Riveste un ruolo molto limitato nella mitologia scandinava e le testimonianze del suo culto sono scarse fuori dalla Danimarca, dove i toponimi attestano una venerazione abbastanza

diffusa del dio. Viene inoltre associato alla runa *t*, la «runa della vittoria» che i guerrieri incidevano sull'impugnatura e sulla guardia delle loro spade, in modo da invocare Týr due volte.

BIBLIOGRAFIA

G. Dumézil, *Gods of the Ancient Northmen*, E. Haugen (trad. e cur.), Berkeley/Cal. 1973.

Fr. von der Leyen, *Die Götter der Germanen*, München 1938.

Ed.C. Polomé, *The Indo-European Component in Germanic Religion*, in J. Puhvel, *Myth and Law Among the Indo-Europeans*, Berkeley/Cal. 1970, pp. 55-82.

Ed.C, Polomé, *The Indo-European Heritage in Germanic Religion. The Sovereign Gods*, in A. Bernabé et al. (curr.), *Athlon. Satura Grammatica in honorem Francisci R. Adrados*, Madrid 1984, vol. 1, pp. 401-11.

E.O.G. Turville-Petre, *Myth and Religion of the North. The Religion of Ancient Scandinavia*, London 1964 (trad. it. *Religioni e miti del Nord*, Milano 1964).

J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, II, *Die Götter, Vorstellungen über den Kosmos. Der Untergang des Heidentums*, 2ª ed. Berlin 1957.

[Aggiornamenti bibliografici:

Margaret Clunies Ross, *Prolonged Echoes. Old Norse Myths in Medieval Northern Society*, I, *The Myths,* Odense 1994].

EDGAR C. POLOMÉ

UGRO-FINNI, RELIGIONI DEGLI. [Questa voce è composta da due articoli. La *Panoramica generale* tratta i problemi metodologici nella presentazione di un quadro complessivo dei popoli ugro-finnici e propone diverse morfologie per comprendere la loro vita religiosa. La *Storia degli studi* passa in rassegna il lavoro di studiosi contemporanei che hanno dato contributi significativi in questo settore].

Panoramica generale

I popoli ugro-finnici costituiscono una famiglia di nazioni e popolazioni sparpagliate nell'Europa nordorientale e centrale, in un'area che va dalla parte più settentrionale della Scandinavia e della Finlandia alla Siberia occidentale e dal bacino del Volga-Kama all'Ungheria. Parlano quindici lingue affini che, con le quattro lingue samoiede, formano la famiglia linguistica uralica. È essenzialmente l'affinità linguistica che lega questi popoli e queste culture; le affinità culturali e religiose tra essi sono più difficili da accertare, dal momento che abbracciano considerevoli distanze geografiche e più di cinquemila anni di storia. Una religione «originaria» ugrofinnica rimane quindi un'ipotesi, ma le credenze e le pratiche religiose delle popolazioni ugro-finniche forniscono un interessante banco di prova per la metodologia comparativa nell'ambito della storia delle religioni.

Genealogia delle lingue, dei popoli e delle culture. Le teorie sulla discendenza linguistica si basano solitamente sul concetto di una protolingua e delle sue successive differenziazioni. Lo sviluppo reale, tuttavia, consiste probabilmente in un processo complesso di molteplici integrazioni e differenziazioni tra lingue affini, processo in cui, in alcune regioni, anche l'interpenetrazione di lingue non affini può avere un ruolo. Secondo la cronologia generalmente accettata, la protofamiglia uralica iniziò a dividersi tra ugro-finnico e samoiedo nel 4000 a.C. Oggigiorno, le lingue samoiede sono parlate da circa 35.000 persone che vivono sulle coste del mare artico e lungo le rive dei fiumi che scorrono tra le penisole di Taimyr e Kanin. L'antico insediamento degli Uralici e degli Ugro-finni si trovava probabilmente nel Sud, da qualche parte tra la catena degli Urali e la metà del corso del fiume Volga. Dopo la differenziazione del ramo ugro attorno al 3000 a.C., e la sua conseguente divisione tra l'ugro dell'Ob e quello che in seguito divenne il ramo magiaro, il resto degli Ugro-finni si stabilì vicino al Volga e si sviluppò nelle odierne popolazioni dei Mari (Cheremi) e dei Mordvini o si mosse verso il Nord o il Nord-Ovest. Il gruppo più settentrionale, l'insediamento permiano, sopravvisse per oltre due millenni e solo poco più di mille anni fa si suddivise in Komi (Ziriani), che vivono nella regione tra i corsi superiori dei fiumi Dvina occidentale, Kama e Pechora, e Udmurti (Votiachi), che vivono tra i fiumi Kama e Viatka. Il gruppo nordoccidentale raggiunse le coste più orientali del Mar baltico e si sviluppò nei gruppi ora noti come Saami (Lapponi), Finni, Careliani, Ingriani, Voti, Vepsi, Estoni e Livoniani. Lo sviluppo fu tutt'altro che unilineare e regolare, com'è dimostrato dal fatto che i gruppi linguistici contemporanei appartenenti al ramo ugrico vanno dai quattordici milioni di Ungheresi alle ridotte popolazioni dei Mansi (Voguli) e dei Khanty (Ostiachi) nell'estremo Nord della catena degli Urali e lungo il fiume Ob. Allo stesso

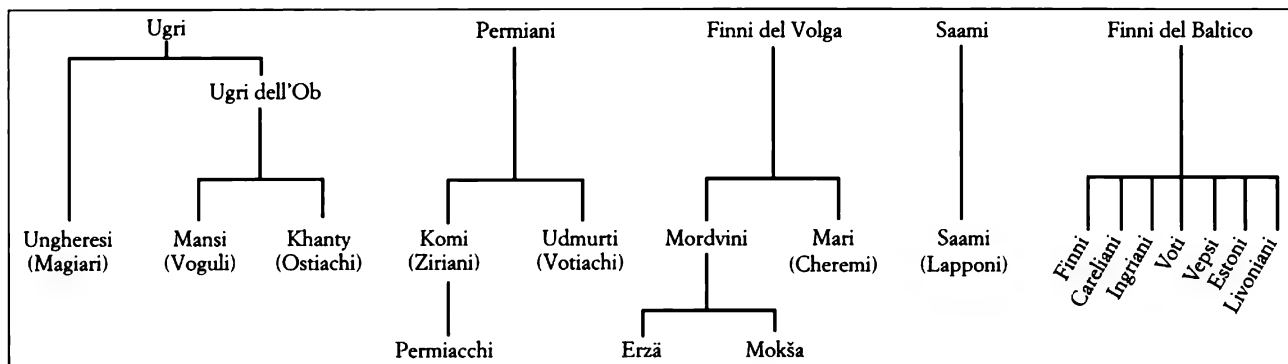



FIGURA 1. *I popoli ugro-finni.*

modo, tra i quasi cinque milioni di Finlandesi e il milione di Estoni troviamo tracce dei quasi estinti Voti e Livoniani. (Vedi figura 1). [Vedi anche la cartina riportata alla voce *SIBERIA MERIDIONALE, RELIGIONI DELLA*].

Un tempo gli Ugro-finni abitavano gran parte dell'Europa nordorientale; fu relativamente tardi che l'espansione degli Slavi cambiò la situazione. Durante il Medioevo, le tribù turco-tatare e l'Impero bulgaro influenzarono anch'essi queste popolazioni, particolarmente la cultura dei Mari e degli Udmurti sudorientali. L'influenza occidentale fu più forte nella zona baltica, ove prestiti linguistici dai Balti e dai Germani furono adottati nel primo millennio a.C. Alcuni remoti gruppi di Ugro-finni riuscirono a preservare la loro tradizione religiosa autoctona piuttosto a lungo, fino al XIX e all'inizio del XX secolo, perché la disciplina cristiana della Chiesa ortodossa orientale era piuttosto inefficace o permissiva; nella Finlandia occidentale, per esempio, il Cattolicesimo e, in seguito, il Luteranesimo abolirono i fenomeni religiosi che sopravvissero nell'Oriente ortodosso (Finlandia orientale, Carelia, Ingria). Tra gli Ugro-finni del Sud-Est le tradizioni dei loro vicini islamici lasciarono tracce nella religione popolare.

Dal momento che la storia delle missioni cristiane è piuttosto lunga (per esempio, iniziò nel XII secolo tra i Finni e nel XIV secolo tra i Komi e già in precedenza esistevano relazioni commerciali con culture cristianizzate), si può dire che la sopravvivenza di precedenti credenze popolari, miti e rituali tra gli Ugro-finni sia un esempio della coesistenza di grandi e piccole tradizioni. Devoti cristiani potevano allo stesso tempo praticare riti antichi e mantenere credenze che non erano necessariamente in contraddizione con la dottrina cristiana perchè erano state abilmente integrate tra di loro. La religione indigena iniziò ad adottare elementi cristiani prima dell'inizio della formale opera missionaria, e ben dopo aver stabilito la propria posizione come religione ufficiale, la religione cristiana si ritrovò in simbiosi con credenze e costumi pagani, almeno a livello della religiosità popolare.

Metodi comparativi. Gli sviluppi e i cambiamenti nelle religioni degli Ugro-finni devono essere colti come l'interazione di aspetti fenomenologici, ecologici e storici. A livello fenomenologico la domanda è: vi è un contributo specifico ugro-finnico alla fenomenologia degli universali religiosi? L'estesa dimensione geografico-naturale e storico-culturale, che va dalle comunità nomadi di cacciatori e pescatori nel Nord dell'Artide alle società sedentarie di agricoltori e allevatori nel Sud e da remote sacche di tradizione religiosa fino al crocevia dell'influenza romana e bizantina, permette di analizzare l'importanza della continuità linguistica nella variazione culturale. Probabilmente è impossibile ricostruire una vera religione protougro-finnica, dal momento che i sistemi religiosi sono stati modificati così frequentemente, ma si possono scorgere alcuni elementi strutturali o sistematici, a prescindere dal fatto che appartengano o meno a una tradizione verticale. Vi sono somiglianze nella visione cosmologica, nel sistema di spiriti, nel culto degli antenati, che non si riscontrano così frequentemente tra le popolazioni che non appartengono alla famiglia ugro-finnica. Dal punto di vista fenomenologico, tuttavia, le differenze possono risultare tanto importanti quanto le somiglianze e in ambito linguistico bisogna ricordare l'esistenza di aree di superstrato e substrato nelle tradizioni, ovvero che la lingua di una popolazione può cambiare anche se il contenuto tradizionale viene mantenuto. Sotto la forma linguistica slava si ritrovano substrati della tradizione ugro-finnica, soprattutto nel Nord della Russia.

La comparazione ecologica può essere d'aiuto nello spiegare somiglianze che non sono basate su contatti storici e interazioni tra le culture. La comparazione ecologica spesso si rivela essere regionale: tendenze simili diventano percettibili tra tutte o la gran parte delle

culture che abitano in una data zona, indipendentemente dall'affinità linguistica. Diverse «ecologie» devono essere considerate: quelle basate sull'ambiente naturale, quelle che dipendono dallo sviluppo socio-culturale o dallo stadio di sviluppo delle società paragonate e quelle che si riferiscono alla morfologia della tradizione religiosa stessa. Il materiale ugro-finnico fornisce un interessante punto di partenza per provare a capire in che misura l'ambiente fisico, lo stadio dello sviluppo sociale e la morfologia della tradizione possono interagire gli uni con gli altri o con i fattori linguistici o regionali.

Il terzo e più comune livello di paragone è stato quello storico. Ciò non significa che le fonti storiche antiche e i ritrovamenti archeologici nel campo della religione ugro-finnica siano abbondanti e illuminanti. Al contrario, essi sono piuttosto scarsi e problematici. La gran parte delle ipotesi storiche devono basarsi sulla prova di documenti relativamente tardi della tradizione. Le supposizioni sono solitamente unidirezionali: una cultura ha preso in prestito credenze o rituali da un'altra. L'interazione nel contatto culturale o le dissimili funzioni di tratti simili (o le funzioni simili di tratti dissimili) in diversi sistemi tradizionali sono raramente discusse. Nonostante ciò, alcune interessanti prove di antichi strati interconnessi nella tradizione religiosa ugro-finnica sono state rilevate, come per esempio nel caso dell'uccisione dell'orso e del banchetto dell'orso tra gli Ugri dell'Ob, i Careliani e i Saami. Vi sono inoltre fenomeni che possono essere spiegati solo storicamente, come la ripresa delle cerimonie funerarie nelle aree della Russia e della Carelia dovuta alle sofferenze causate dalla seconda guerra mondiale.

Morfologia. Uno dei metodi per classificare le tradizioni religiose degli Ugro-finni è per attività: caccia e pesca, allevamento e nomadismo, agricoltura e artigianato subordinato. Queste forme di sussistenza, tuttavia, solitamente non compaiono da sole, ma in varie combinazioni. È l'abile combinazione di diverse fonti di sostentamento e il ciclo del calendario basato su di esse che caratterizza gran parte dei gruppi degli Ugro-finni e la loro tradizione religiosa. Tre sistemi di calendari contribuiscono alla formazione del sistema ciclico: il calendario della natura, quello del lavoro dell'uomo e quello della Chiesa (per esempio, i giorni dei santi). Il ciclo richiede nuovi ruoli per gli individui e la ricreazione di diversi mondi sociali nella comunità; vi sono degli specialisti, ma la divisione del lavoro raramente permette specialisti di un solo campo. Il ciclo del calendario è cruciale per la coesione della società e la sua attività economica comunitaria.

Un altro importante fattore organizzativo della vita rituale è il ciclo vitale che va dalla vita alla morte e i riti di passaggio che lo accompagnano. Attraverso essi è possibile esprimere e legittimare i cambiamenti di *status* sociale e rinforzare la struttura sociale predominante. Non sembra che le antiche comunità ugro-finniche avessero sviluppato elaborate cerimonie di iniziazione, neppure l'iniziazione sciamanica coinvolgeva un largo pubblico, ma l'idea di iniziazione si ritrova in piccoli rituali quali l'avvolgere il neonato nella camicia bagnata di sudore del padre, il portare il «denaro del dente» ai bambini appena arrivati (Carelia), il vestire la sposa, il guidare il defunto nell'aldilà da parte dei familiari e così via. I matrimoni e i funerali, assieme alla celebrazioni agricole annuali, comprendono i drammi rituali più sviluppati.

Religione dei cacciatori e dei pescatori. Vere comunità di cacciatori sopravvissero a lungo nelle zone artica e subartica, ma tracce della loro mitologia e dei loro riti continuano a sopravvivere in varie economie combinate in cui la caccia, o la pesca, ha un ruolo secondario. I materiali riguardanti gli Ugro-finni dimostrano una speciale conoscenza della natura, a cui era associata un'altrettanto particolare sensibilità verso la stessa. Nel mondo dei cacciatori, che solitamente lavorano soli, animali, piante e rocce hanno un carattere proprio e bisogna rivolgersi a loro in modo appropriato. I cacciatori vedono se stessi come degli intrusi in un territorio altrui; gli animali e gli aspetti della foresta comunicano promesse, avvertimenti e minacce. Non è sufficiente per il cacciatore conoscere i luoghi e le stagioni migliori per la caccia e la pesca. Deve anche conoscere gli esseri che governano la foresta e i suoi abitanti, il padrone o la padrona della foresta; deve conoscere i modi del «Signore degli animali» che determina i movimenti e il fato di tutte le creature viventi nella foresta e degli speciali spiriti guardiani che sorvegliano ogni particolare specie animale. Anche l'aspetto del territorio è importante, in quanto diverse formazioni naturali hanno un proprio spirito locale. Non meno importante è il ciclo annuale, in particolare l'inizio e la fine di una stagione, che divenne in seguito organizzato con l'introduzione dei giorni dei santi.

L'animale più adorato era l'orso, considerato dai Saami e dagli Ugri dell'Ob un antenato totemico e il figlio del dio cielo dagli Ugri dell'Ob e dai Finni. Numerosi miti che narrano il matrimonio del primo orso con una ragazza umana o l'origine divina dell'orso e la sua discesa sulla terra, e raccontano come fu ucciso e rimandato a casa dal padre celeste con speciali cerimonie, paiono avere una comune origine ugro-finnica. Questi miti venivano recitati durante le cerimonie dell'orso, sia durante l'uccisione sia durante il banchetto, eventi che abbondano in elementi drammatici e verbali. Tra gli Ugri dell'Ob la cerimonia dell'orso si è sviluppata in un vero e proprio spettacolo teatrale; centinaia di rappresentazioni rituali e semiprofane e danze possono essere

eseguite durante il banchetto, che dura molti giorni. Gli elementi totemici sono evidenti nella società ripartita in due suddivisioni tribali complementari degli Ugri dell'Ob, che consiste nel *mós* (il popolo celeste, i cacciatori, che mangiano carne cruda) e nel *por* (il popolo sotterraneo, i maghi, che mangiano carne cotta); queste fratrie osservano diverse norme concernenti la caccia dell'orso. Nonostante l'orso sia oggetto di riti e venerazione tra la gran parte delle popolazioni dell'estremo Nord dell'Asia e dell'America, vi sono pochi drammi rituali comparabili alle cerimonie dell'orso degli Ugri dell'Ob, dei Finni e dei Saami. Anche durante la più usuale battuta di caccia, la componente verbale, preghiere, formule magiche, canzoni è ben sviluppata tra gli Ugro-finni. Gli spiriti sono solitamente designati con composti quali «uomo foresta», «padre foresta» o «madre foresta». Il sistema di «padri» e/o «madri» di territori, luoghi, edifici e così via era molto comune.

Religione degli allevatori di bestiame e dei nomadi. L'allevamento di bestiame è un importante mezzo di sussistenza secondario specialmente tra gli Ugro-finni del Nord, dove l'agricoltura è continuamente minacciata dal clima. Il profilo religioso degli allevatori di bestiame non è così chiaro come quello dei cacciatori e degli agricoltori, ma appare in simbiosi con le credenze di coloro che praticano l'agricoltura. Come mezzo di sussistenza, anche il nomadismo è secondario, non solo all'agricoltura, ma anche alla caccia. Quando i gruppi di renne selvatiche si assottigliavano, i cacciatori artici della Fennoscandia e della penisola di Kanin organizzavano mandrie di renne che in alcuni luoghi, come in Svezia, portarono al completo addomesticamento e all'economia casearia. Solo la renna era capace di trovare cibo anche sotto la neve e in breve divenne un indispensabile animale da soma e da macello. Un'altra area di branchi in larga scala sono le pianure ungheresi, dove la terra paludosa era inadeguata per l'agricoltura, ma eccellente per i pascoli.

Il ciclo annuale degli allevatori di bestiame è approssimativamente diviso in due, il periodo al coperto e il periodo all'aperto; solo in Ungheria vi sono degli allevamenti all'esterno per tutto l'anno. Durante l'inverno cavalli e bovini sono sottoposti alle regole del padrone/allevatore e al suo omologo soprannaturale, lo spirito della stalla. Durante l'estate subentra il mandriano, spesso un lavoratore dipendente stagionale, e la tutela soprannaturale viene trasferita allo spirito della foresta o agli altri spiriti del territorio. L'allevatore e il mandriano osservano numerosi rituali, che tendono ad accumularsi all'inizio e alla fine della stagione; preghiere minori e offerte collegate a eventi quali un pericolo imminente o il cattivo tempo sono inoltre eseguite durante la stagione.

Nelle aree balto-finniche, il giorno di san Giorgio (23 aprile) segnava l'invìo del bestiame al pascolo; il rituale doveva essere compiuto anche se faceva troppo freddo per la pastura all'esterno. Gli animali erano circondati da persone che camminavano attorno alla mandria portando, tra gli altri oggetti, un'icona di san Giorgio, una scure, carboni ardenti, polvere da sparo, terra del cimitero, mercurio, un libro d'inni e un dente d'orso. Segni magici venivano tracciati sugli animali, sugli stipiti delle porte e sulla strada percorsa dalla mandria. Offerte di cibo venivano portate agli spiriti della foresta e un uovo veniva gettato al di sopra della mandria. Il padrone del bestiame chiedeva al mandriano, a san Giorgio vittorioso uccisore del drago e alla signora della foresta di unire le loro forze per proteggere il bestiame dagli orsi, dai lupi e dagli altri pericoli.

In ottobre il bestiame veniva portato al coperto; la stagione autunnale si concludeva con l'uccisione di una pecora o di una vacca durante la festa di san Michele (29 settembre) o a Ognissanti (1 novembre). Quest'ultima era la prima festa del «Nuovo anno», durante la quale i parenti defunti visitavano la propria casa e, nella Carelia del Nord, veniva cantato il mito dell'uccisione del «Grande Bue». Molte delle popolazioni ugrofinniche del Sud combinano il culto dell'allevamento con i banchetti e le offerte estive che in origine facevano parte delle celebrazioni del ciclo agricolo. Durante le lunghe preghiere offerte in queste occasioni viene richiesta alle numerose divinità del cielo e della terra buona sorte per le vacche e i cavalli.

Religione dei contadini. La società e la religione dei cacciatori e degli allevatori di bestiame è competitiva; in particolare tra questi ultimi, i riti sono diretti contro compagni e vicini. Anche se il principio del «bene limitato» (il successo di qualcuno significa la perdita per un altro e viceversa, perché la somma del bene è costante) è valido pure in agricoltura, l'atmosfera è chiaramente più sociale e collettiva rispetto all'allevamento del bestiame. L'atmosfera sociale si esprime chiaramente nei grandi banchetti rituali rurali delle popolazioni ugrofinniche del Sud, i Mordvini, i Mari e gli Udmurti. Le tradizioni degli ultimi due gruppi derivano in gran parte dai loro vicini turco-tatari, mentre i Mordvini hanno contratto più debiti con i Russi; tutti e tre hanno utilizzato tradizioni ugro-finniche e altre della loro specifica regione nell'organizzazione del ciclo agricolo. Un approccio sociale ampio, in cui il successo è auspicato non solo per l'individuo o la sua famiglia, ma per l'intero villaggio o una popolazione più vasta, in particolare per i poveri e i disabili, prevale nelle lunghe invocazioni e preghiere effettuate in connessione con offerte di animali e cibo a dozzine di divinità e spiriti. Una preghiera dei Mari dell'area di Kazan elenca le cose tenute

in considerazione nel seguente ordine: famiglia, bestiame, grano, api, denaro, lunga vita e grande felicità. Un altro valore spesso messo in evidenza nella preghiera è l'«armonia», cioè l'evitare litigi e sentimenti disgreganti, vista come una condizione da ottenere prima di rivolgersi alle divinità.

I mitologemi centrali dei contadini sono la terra e il cielo. Queste parti del cosmo e le loro personificazioni si manifestano, alternandosi, nelle preghiere e nei riti. La terra è soprattutto la progenitrice femminile, Madre Terra; in quanto tale è a volte rappresentata come una generica Madre Grano, e altre volte come la madre o la guardiana di una specifica specie di grano o di un particolare campo. Il dio cielo è associato alle condizioni atmosferiche, alla pioggia, al vento e alla tempesta. Pensato come maschile, genera la terra. Il mito ierogamico, il matrimonio di cielo e terra, si è mantenuto nei poemi epici e in connessione con i rituali per la pioggia dell'area balto-finnica. Importanza è inoltre attribuita ai santi patroni dell'agricoltura, tra i quali i più rilevanti sono Elia, e i santi Pietro e Nicola. Numerosi banchetti si tengono verso la metà dell'estate, il periodo della crescita, quando il ritmo lavorativo è più tranquillo e il raccolto è alla mercé delle condizioni atmosferiche, degli insetti, degli animali della foresta e degli altri fattori naturali. La visione del mondo degli allevatori ugro-finnici è orientata verso la pace e l'armonia, ogni tipo di crescita e fertilità, salute personale, bene sociale e lo sfuggire dalla malasorte. I contadini elencano tutti gli dei per evitare di offenderne qualcuno e mostrano rispetto a ognuno di essi. Un mari o un udmurto mostra rispetto «verso l'alto» sacrificando un animale bianco al cielo e «verso il basso» sacrificando un animale nero agli antenati, ponendosi così al centro di un universo a tre livelli.

Cosmologia. Tra i popoli ugro-finnici si ritrovano due famosi miti dell'origine del mondo, quello del tuffatore cosmogonico e quello dell'uovo cosmico. Nel primo mito, Dio ordina al Diavolo (in origine un uccello acquatico) di prelevare la terra dal fondo del mare primordiale; al terzo tentativo il Diavolo vi riesce, ma cerca di nascondere della terra nella sua bocca. Quando Dio sparge la sabbia e la terra inizia a crescere, l'inganno viene smascherato; dalla terra ritrovata nella guancia del Diavolo vengono formate le montagne e le colline. Il mito è conosciuto dal fiume Ob alla Finlandia e fino ai Mordvini dell'area del Volga. La variante tra i Finni dell'Est contiene una parte introduttiva interessante: Dio è in piedi su una statua d'oro nel mare e ordina al suo riflesso nell'acqua di levarsi; il riflesso diventa il Diavolo. La distribuzione globale del mito dell'uovo cosmico è equatoriale, ma la sua espressione più settentrionale si ritrova in Finalndia e in Estonia. Un uccello acquatico o un'aquila costruisce un nido sulle ginocchia del creatore (Väinämöinen) che sta galleggiando nel mare. Vi depone un uovo che rotola nel mare e pezzi di esso diventano la terra, il cielo, la luna e le stelle. Miti riguardanti la creazione dell'uomo si ritrovano in varie forme tra i Mansi, i Finni del Volga e i Careliani. La versione careliana rappresenta lo scenario di base: una collina emerge dal mare, un tronco d'albero su di essa si apre e ne esce la prima coppia umana.

I miti cosmogonici funzionano come dei potenti protomiti: l'origine di ogni fenomeno deve essere collegata a questi simboli cosmografici centrali, e diverse continuazioni eziologiche di questi miti di base sono quindi abbondanti. Secondo la cosmografia degli Ugro-finni, una corrente circonda il mondo, che è coperto dalla volta celeste, il cui punto centrale è la stella polare («il chiodo del cielo» su cui il cielo ruota); questa stella è spesso associata con la colonna cosmica che sostiene il cielo. Un albero cosmico, spesso l'albero della vita, e una montagna cosmica si ergono al centro dell'universo; vi è un ombelico del mondo nel profondo del centro della terra e un corrispondente abisso nel mare che inghiotte le navi. Le fondamenta della terra appoggiano sul dorso di tre pesci; i movimenti di questi pesci causano le inondazioni e i terremoti. Un'altra possibile causa di distruzione del mondo è dovuta al fatto che la colonna cosmica crolli e che il cielo, a volte descritto come di sette o nove piani, collassi.

Molti di questi simbolismi sono ben conosciuti in altre parti del mondo, ma alcuni dettagli possono essere esclusivamente ugro-finnici. Un esempio è la credenza che il sole, la luna e le stelle si trovino sui rami dell'albero cosmico, solitamente una grande quercia. Simboli cosmografici sono inoltre ricorrenti in contesti diversi da quelli rituali, come la poesia popolare.

Santuari e offerte. Il santuario domestico degli Udmurti è denominato *kuala*. Si tratta di una piccola capanna di tronchi d'albero in un angolo della costruzione quadrata che costituisce la casa. Nell'angolo posteriore del *kuala* si trova un ripiano sul quale sono posti rami d'alberi a foglie decidue e di conifere, e sopra di essi un *voršud*, una scatola vuota con coperchio. Questo è il santuario familiare per le offerte settimanali, ma se il padrone della casa è a capo di un'estesa famiglia, capita che in determinati giorni dei bambini vengano da lontano per venerare tale santuario. Un nuovo *kuala* può essere costruito solo con terra e ceneri del *kuala* del padre. Si credeva che in passato il *voršud* non fosse vuoto, ma contenesse le effigi degli spiriti. Fino a tempi relativamente recenti i cacciatori nomadi Ugri dell'Ob usavano trasportare le effigi degli spiriti con apposite slitte durante la migrazione.

Un altro santuario degli Udmurti è il *lud*, un'area re-

cintata in una zona isolata nel bosco. Nel centro vi è un tavolo per le offerte costruito dalla famiglia per scacciare le malattie, indicare le ricorrenze del calendario e così via. Vi sono anche santuari recintati per le offerte del villaggio; questi santuari sono a volte collocati vicino ai campi di grano. Una sistemazione simile si trova tra i Finni del Volga (il *keremet* degli antenati) e nell'area balto-finnica dove, quando la coltivazione itinerante si spinse su terre vergini e le distanze tra le famiglie di pionieri aumentarono, i boschetti del villaggio furono sostituiti con pietre sacrificali (con coppe scavate sulla superficie) e con sacri alberi familiari vicino alle abitazioni.

Tra i Saami, nomadi, allevatori di renne e pescatori, il *seita* era un luogo per compiere i sacrifici; era una grotta, un ceppo d'albero o una pietra, di solito chiaramente visibile per la sua forma (naturale) peculiare e solitamente scelto vicino a un passo difficile lungo il percorso delle renne o a un luogo particolarmente buono per la pesca. Offerte venivano fatte per accrescere la sicurezza delle renne, per una fruttuosa pesca, ecc. Molti santuari erano solo temporanei, usati solo per una o due offerte, e creati principalmente per indicare una buona caccia o pesca e per garantire futura fortuna offrendo la prima preda agli dei.

Sciamani e altri mediatori. I professionisti religiosi sono rari tra gli Ugro-finni. I culti e i riti discussi in precedenza venivano condotti da coloro che ricoprivano ruoli lavorativi, in alcuni casi in quanto capo di una famiglia o di un gruppo di lavoro. Il culto degli antenati, la forma di culto predominante, tende a sostenere questo tipo di organizzazione. Le cerimonie religiose diventano quindi parte integrante della prassi lavorativa e dello svolgimento di un ruolo in generale.

Vi è tuttavia almeno un'importante eccezione: lo sciamano. Secondo l'opinione generale dei ricercatori, l'antico strato della religione ugro-finnica deve aver contenuto lo sciamanismo, nonostante il fatto che uno sciamanismo puro sia stato documentato solo nell'estremo Nord, tra i Saami e i Samoiedi. Prove indirette che avvalorano quest'ipotesi si ritrovano nella forma di tradizioni orali simili e officianti (dal finlandese *tietäjä* all'ungherese *taltós*) che sperimentano «l'estasi verbale» e mostrano simboli sciamanici comparabili nei loro costumi. Si è ipotizzato che gli sciamani ugro-finnici svolgessero diverse mansioni, tra cui quella di indovino, di guaritore, di sacerdote e di esperto di varie tecniche. Essi avevano la massima autorità nei riti di crisi e difendevano la società dalle forze malevole compiendo incantesimi ed eseguendo riti propiziatori. Le loro interpretazioni diventarono le indicazioni da seguire nei momenti di insicurezza. Sacerdoti dediti al culto quali l'udmurto *tuno* o il mari *kart* probabilmente rappresentano una specializzazione relativamente tarda dovuta all'influenza di culture straniere, mentre la designazione come sciamano che si ritrova dalla Finlandia (finlandese, *noita*; saami, *noaide*) al fiume Ob (mansi, *ńajt*) parla di uno strato più originale (il termine ha diversi paralleli interessanti in queste lingue). L'antica poesia popolare finnica, le fiabe ungheresi e altro materiale simile sono stati interpretati come portatori di motivi sciamanici e anche se alcune supposizioni si sono dimostrate erronee, il quadro generale rimane probabile. Un'altra questione è se anche l'antica tradizione scandinava includa un simile strato e se debbano essere tenute in conto altre analogie con le tradizioni europee. Rimane il fatto che, fino al tardo XIX secolo e all'inizio del XX secolo, i finni e i careliani *tietäjä* adempirono molte funzioni e usarono molte tecniche ed espressioni che ricordavano lo sciamanismo.

Per completare il quadro bisognerebbe forse menzionare l'omologo femminile del *tietäjä*, «colei che si lamenta» (finlandese, *itkijä*), che con la sua operazione estastica era in grado di condurre l'intero pubblico, durante un funerale o un banchetto commemorativo, allo stato d'animo socialmente adeguato e di preparare la sua comunità a una catarsi dall'insicurezza e dall'afflizione. Il lamento era consueto durante i riti di separazione (coscrizione, matrimonio, funerale) e colei che si lamentava diventava una sorta di psicopompo che con la sua intensa empatia e linguaggio metaforico conduceva l'impotente oggetto del rito. Questa tradizione con il supporto indiretto della Chiesa ortodossa russa sopravvisse molto più a lungo della maggior parte delle tradizioni discusse in precedenza ed è ancora praticata in alcune zone della Carelia russa.

[Per una trattazione più specifica dei sistemi religiosi dei popoli ugro-finnici, vedi *FINNI, RELIGIONI DEI*; *MAGIARI, RELIGIONE DEI*; *KHANTY E MANSI, RELIGIONE DEI*; *MARI E MORDVINI, RELIGIONE DEI*; e *SAAMI, RELIGIONE DEI*].

BIBLIOGRAFIA

Una dettagliata presentazione della mitologia ugro-finnica si trova in U. Holmberg, *Finno-Ugric, Siberian*, Boston 1927 (The Mythology of All Races, 4). Numerose monografie sulla religione dei popoli ugro-finni sono state pubblicate nella collana *Folklore Fellows Communication* (Helsinki 1910-). Lavori più recenti comprendono I. Paulson, *Die Religionen der finnischen Völker*, in I. Paulson, Å. Hultkrantz e K. Jettmar (curr.), *Die Religionen Nordeurasiens und der amerikanischen Arktis*, Stuttgart 1962, pp. 145-303, e L. Honko, *Religionen der finnisch-ugrischen Völker*, in J.P. Asmussen e J. Laessøe, *Handbuch der Religionsgeschichte*, I, Göttingen 1971, pp. 173-224. Un'antologia di testi rituali ugro-finnici nelle loro lingue originali e in traduzione, con com-

mentari, si trova in L. Honko, Senni Timonen e M. Branch (curr.), K. Bosley (trad.), *The Great Bear. A Thematic Anthology of Oral Poetry in the Finno-Ugrian Languages*, Helsinki 1993. N.D. Konakov et al., *Komi Mythology*, vol. I di Anna-Leena Siikala, V. Napolskih e M. Hoppál (curr.), *Encyclopaedia of Uralic Mythologies* Budapest-Helsinki 2003, include compendi sulle diverse religioni degli Ugro-finni che si rifanno ai testi classici della collana *Suomen suvun uskonnot* (Religioni dei popoli ugro-finni) di K. Krohn, U. Holmberg (Harva) e K.F. Karjalainen. Sulla religione popolare estone, cfr. I. Paulson, *The Old Estonian Folk Religion*, Bloomington/Ind. 1971. Ulteriori riferimenti bibliografici alla fonti primarie ugro-finniche si trovano nelle rispettive voci di questa enciclopedia, nelle bibliografie delle opere citate in precedenza e in H.W. Haussig (cur.), *Wörterbuch der Mythologie*, Stuttgart 1965-.

LAURI HONKO

Storia degli studi

La vita e le abitudini delle popolazioni che abitano le regioni settentrionali dell'Europa hanno interessato persino gli storiografi più antichi quali Erodoto e Tacito. Tuttavia, i primi dati realmente validi riguardanti i popoli della famiglia linguistica ugro-finnica si trovano solo molto più tardi, nelle opere degli scrittori che vissero tra il XV e il XVII secolo: tra gli altri, Mathias de Miechow, Sigismundus Herberstein, Mikael Agricola, Alessandro Guagnino, Nicolaes Witsen, Joannus Schefferus, Nicolae Spatarul e Adam Olearius. Le informazioni trasmesse da questi autori si sono rivelate un prezioso contributo non solo per la storia sociale, ma anche per la storia delle religioni.

Le basi degli studi del XVIII secolo. Il XVIII secolo fu un periodo di grandi viaggi e scoperte e di pubblicazioni di letteratura di viaggio basata su testimonianze oculari. A quel tempo i popoli dell'Eurasia settentrionale e della Siberia divennero oggetto di serio interesse scientifico. Numerosi autori di resoconti di viaggio, quali Y.E. Ides, D.G. Messerschmidt, P.J. Strahlenberg, J.G. Gmelin e J.G. Georgi riportarono interessanti osservazioni non solo riguardo le lingue dei popoli dell'Eurasia settentrionale, ma anche sui loro culti religiosi, e questi scritti gettarono le basi per il futuro riconoscimento dell'ugro-finnico come famiglia linguistica. In particolare, due studiosi tedeschi, Johann Eberhard Fischer (1697-1771), che era membro dell'Accademia imperiale russa, e August Ludwig von Schlözer (1735-1809) svolsero un ruolo particolarmente importante in questa scoperta, avendo riassunto nella loro opera le informazioni disponibili riguardanti i popoli ugro-finnici: Fischer in *Sibirische Geschichte*, Sankt Peterburg 1768 e von Schlözer in *Allgemeine Nordische Geschichte*, Halle 1771. In Ungheria, la ricerca linguistica comparata sugli Ugro-finni ebbe inizio con lo studio di Janos Sajnovics (1733-1785), *Demonstratio. Idioma Ungarorum et Lapponum idem esse* (Prova che le lingue degli Ungheresi e dei Saami sono le stesse), Hafniæ 1770 e lo studio di Samuel Gyarmathi (1751-1830), *Affinitas linguae Hungaricae cum linguis fennicae originis* (Relazione della lingua ungherese con le lingue d'origine finnica), Gottingæ 1799. Di conseguenza, i primi studi ugro-finnici furono scritti simultaneamente con gli studi sulla linguistica comparata indoeuropea, e non indipendentemente da essi. I progressi negli studi ugro-finnici furono più lenti perché così come i popoli ugro-finnici dell'Europa (Finni, Estoni e Magiari) vivevano lontani gli uni dagli altri, anche gli studiosi vivevano in isolamento scientifico.

Tuttavia, sia i Finni sia gli Ungheresi compilarono i loro primi compendi mitologici negli ultimi decenni del XVIII secolo. In Finlandia, Henrik Gabriel Porthan (1737-1804), professore di retorica all'Università di Turku, sostenne la pubblicazione della tesi di dottorato di Erik Christian Lencquist intitolata *De superstitione veterum Fennorum theoretica et practica* (Superstizione nelle credenze e nelle pratiche degli antichi Finni), Turku [Aboæ] 1782, che era basata su nuovi dati raccolti, e pochi anni dopo Porthan sostenne anche la pubblicazione del dizionario di mitologia di Christfrid Ganander (1741-1790), *Mythologia Fennica*, Turku [Åbo] 1789. Quest'ultimo, un sottile volume, fornisce una lista alfabetica dei termini e concetti mitologici dei Finni e dei Saami (Lapponi). Daniel Cornides (1732-1787) fu docente di antica religione ungherese all'Università di Göttingen nel 1785; basando le sue teorie sulle cronache medievali, paragonò i resti dell'antica religione pagana ungherese con elementi delle antiche religioni ebraica, greca e scita. Di seguito, nel suo breve studio *Commentatio de religione veterum Hungarorum*, Viennæ 1791, paragonò addirittura l'antica religione ungherese con quella persiana.

Le mitologie nazionali del XIX secolo. Durante le prime decadi del XIX secolo vi fu un interesse romantico verso le tradizioni popolari ovunque in Europa e in particolare in Germania. Sotto lo stimolo della linguistica comparata indoeuropea e della ricerca sulla mitologia, prese inizio la raccolta delle poesie popolari e l'esplorazione della tradizione narrativa popolare. [Vedi *INDOEUROPEI, RELIGIONE DEGLI*, *Storia degli studi*]. Due testi che hanno fatto scuola sono stati pubblicati nel 1835. Il primo fu J. Grimm (1785-1863), *Deutsche Mythologie*, Göttingen 1835, che in seguito servì come modello per la ricostruzione delle mitologie di molti popoli, tra i quali i Finni, gli Estoni, i Saami e i Magiari. L'altro, E. Lönnrot (1802-1884), *Kalevala*,

Helsinki 1835, contribuì agli studi sulla mitologia finnica raccogliendo poesie popolari e antichi canti epici. Una seconda edizione allargata del *Kalevala* fu pubblicata nel 1849; in tutto contiene 22.795 versi. Il largo pubblico di lettori europei divenne familiare con l'opera tramite una traduzione in tedesco pubblicata nel 1852. [Vedi *LÖNNROT, ELIAS*]. La scoperta che i Finni, una ridotta popolazione, avesse prodotto poemi epici eroici paragonabili ai poemi omerici colpì profondamente anche gli studiosi delle altre nazioni ugro-finniche. Di conseguenza, già negli anni '40 del XIX secolo, Reinhold Kreutzwald (1803-1882) cominciò una raccolta di canti epici estoni riguardanti Kalevipoeg, un eroe popolare dalla forza eccezionale. Anche se un primo testo con 12.000 versi fu terminato nel 1853, la ricostruzione dell'epopea stessa, intitolata *Kalevi poeg. Üks ennemuistene Eesti jut. Kaheskümnes laulus* (Kalevipoeg. Un'antica leggenda estone in venti canti), Kuopio 1862, fu pubblicata relativamente tardi e in lingua estone, anche se uscì in Finlandia. Nel frattempo Kreutzwald lavorò anche alla ricostruzione della mitologia nazionale estone e pubblicò uno studio sull'argomento, *Über den Charakter der estnischen Mythologie*, in «Verhandlungen der Gelehrten Estnischen Gesellschaft zu Dorpat», 2 (1850).

La ricerca romantica di popoli tra loro collegati e di un'antica terra d'origine comune (dove vissero insieme gli antenati dei popoli tra loro collegati) stimolò gli studiosi della metà del XIX secolo a compiere lunghi viaggi esplorativi. Mathias Aleksanteri Castrén (1813-1852), per esempio, raccolse materiale prezioso durante i suoi numerosi viaggi in Siberia e descrisse la sua ricerca in *Reiseerinnerungen aus den Jahren 1838-1844. Nordische Reisen und Forschungen* (Memorie di viaggio 1838-1844. Viaggi e ricerca nel Nord), Sankt Peterburg 1853. Le lezioni di Castrén sulla mitologia dei Finni tenute durante il suo ultimo anno di vita, furono pubblicate in traduzione dallo svedese con il titolo *Vorlesungen über die finnische Mythologie*, Sankt Peterburg 1853. Nello stesso periodo, l'ungherese Antal Reguly (1819-1859) compì un viaggio di ricerca tra gli Ugri dell'Ob e presentò i risultati della sua ricerca in uno studio intitolato *Ethnographisch-geographische Karte des nördlichen Uralgebietes* (Mappa etno-geografica della regione degli Urali settentrionali), Sankt Peterburg 1846. Solo un paio di decenni più tardi Pál Hunfalvy (1810-1891), uno dei fondatori della linguistica comparativa ugrofinnica, in *A vogul föld és nép* (La terra dei Voguli e il suo popolo), Pest 1864, pubblicò l'importante letteratura popolare raccolta da Reguly, in primo luogo testi dell'epopea eroica dei Mansi (Voguli).

Per delineare una cronologia precisa, bisognerebbe menzionare la prima raccolta completa di mitologia magiara (A. Ipolyi, *Magyar Mythologia*, I-II, Pest 1854), pubblicata durante il periodo romantico di riforma, dopo la rivolta ungherese contro l'Austria (1848-1849). L'autore, Arnold Ipolyi (1823-1886), un erudito vescovo cattolico, aveva già raccolto in precedenza racconti popolari, leggende e credenze popolari della regione. Allo stesso tempo Ipolyi aveva una profonda conoscenza della letteratura accademica riguardante la mitologia comparata. Come da lui stesso dichiarato, la sua opera fu profondamente influenzata dagli studi mitologici di Jakob Grimm. G.F. Creuzer, Joseph von Görres, ma egli nomina e conosce anche gli studi finlandesi menzionati in precedenza di Lencquist, Ganander e Castrén. Lo studio di Ipolyi, lungo più di cinquecento pagine, è un'originale indagine comparativo-mitologica, anche se le sue affermazioni devono essere considerate oggi da una distanza critica. Qualche anno più tardi, Ferenc Kállay (1790-1861) compilò un'altra opera, anche se più modesta, sulla religione ungherese precristiana (*A pogány magyarok vallása*, Pest 1861), nella quale descrive le figure principali dell'antica mitologia magiara. Per il millesimo anniversario della conquista magiara dell'Ungheria, Kabos Kandra (1843-1905) preparò la terza edizione di *Magyar Mythologia*, Eger 1897, rist. San Francisco 1978. Nonostante Kandra fosse nella posizione di poter prendere spunto dai risultati della contemporanea linguistica ugro-finnica, il suo lavoro è essenzialmente l'ultimo tentativo romantico di ricostruire il sistema della mitologia magiara. Anche se il testo più importante tra i materiali usati per la comparazione è il *Kalevala*, la *Mythologia* si rifà anche a citazioni dagli studi e dalle raccolte di testi di Bernát Munkácsi (1860-1937). Il lavoro sul campo di Munkácsi tra gli Udmurti (Votiachi) e i Mansi (Voguli) ebbe luogo nella seconda metà degli anni '80 del XIX secolo. Munkácsi pubblicò i propri risultati e quelli di Antal Reguly in quattro spessi volumi, con numerose note sulla mitologia, intitolati *Vogul Népköltési Gyüjtemény* (Raccolta di Folclore dei Voguli), I-IV, Budapest 1892-1902. Lo stesso autore pubblicò inoltre studi sulla mitologia comparata in ungherese e tedesco.

Anche se abbiamo a disposizione alcune precedenti e dettagliate descrizioni sull'antica religione dei Saami, quali, per esempio, J. Schefferus [Scheffer], *Lapponia... de origine, superstitione, sacris magicis*, Francofurti 1673, rist. Uppsala 1956, la prima vera ricostruzione e descrizione della mitologia dei Saami (*Lappisk Mythologi*) fu pubblicata solo nel 1871 da Jens Andreas Friis (1821-1896).

Quando le minoranze etniche della Russia zarista presero maggiore coscienza della propria identità nazionale durante le ultime decadi del XIX secolo, iniziarono anche a raccogliere testi riguardanti il folclore.

Meritano menzione Serafim Patkanov (1856-1888), che condusse la sua ricerca tra i gruppi meridionali dei Khanty (Ostiachi), e Ivan Nikolaevich Smirnov (1856-1904), un professore dell'Università di Kazan, in Russia, che raccolse prezioso materiale tra le popolazioni ugro-finniche di Perm e lungo il Volga. Smirnov pubblicò numerosi libri contenenti i risultati delle sue ricerche: *Cheremisy*, Kazan 1889, *Votiaki*, Kazan 1890 e *Permiaki*, Kazan 1891. Numerosi capitoli in questi testi sono dedicati alle divinità e ai costumi religiosi delle popolazioni ugro-finniche che vivono lungo il Volga e rappresentano un'utile risorsa di materiali per studi comparativi.

La ricerca comparata del XX secolo. Durante l'ultima decade del XIX secolo e la prima del XX, gli esempi più importanti degli studi sugli Ugro-finni furono lavori sul campo scientificamente pianificati. Per la gran parte furono condotti da linguisti ben preparati che raccolsero anche materiale prezioso per lo studio del folclore e della mitologia. In questo contesto meritano menzione la ricerca dell'ungherese József Pápay (1873-1931) e dei finlandesi Heikki Paasonen (1869-1919), Yrjö Wichmann (1868-1932), Kai Donner (1888-1935) e Artturi Kannisto (1874-1943). Le loro originali raccolte di testi resero possibile la ricostruzione del sistema di credenza di alcune popolazioni ugro-finniche e di conseguenza la preparazione di studi comparativi completi. Dal momento che la ricerca mitologica comparata sugli Ugro-finni, diversamente da quella sugli Indoeuropei, si basa quasi interamente su materiale folclorico, fu logico descrivere innanzitutto la mitologia di specifiche popolazioni tanto accuratamente quanto permesso dalle circostanze. Nel 1908, Kaarle Krohn (1863-1933) e Aladár Bán (1871-1960) pubblicarono il testo *A finnugor népek pogány istentisztelete* (Culto del dio precristiano dei popoli ugro-finnici). Con le aggiunte integrative di Bán, questo libro divenne essenzialmente il primo studio di religione comparata sugli Ugro-finni. Il testo si basa sulle lezioni tenute da Julius Krohn (1835-1888) presso l'Università di Helsinki nel 1884. Nel primo capitolo gli autori passano in rassegna la storia della ricerca, le fonti e la letteratura accademica, mentre nei capitoli successivi analizzano i luoghi sacri per i sacrifici, le immagini sacre, le attività degli sciamani e i rituali sacrificali contemporanei. Ciò che rende questo testo prezioso ancora oggi è l'uso che fa della contemporanea letteratura scientifica russa, oggi non facilmente reperibile.

Il secondo compendio più importante sulle credenze religiose delle popolazioni ugro-finniche è Kustaa Frederik Karjalainen (1871-1919), *Die Religion der Jugra-Völkler*, I-III, Helsinki 1921-1927. Questa monumentale opera fu basata su tutta la letteratura disponibile a quel tempo combinata con l'originale ricerca dell'autore. Rimane la più dettagliata panoramica delle credenze religiose dei popoli ugro-finnici. Alla fine degli anni '20 del secolo scorso, Uno Holmberg (poi Harva, 1882-1949) pubblicò un altro compendio, *Finno-Ugric Mythology*, in U. Holberg, *Finno-Ugric, Siberian*, Boston 1927 (The Mythology of All Races, 4). In quest'opera Holmberg passa in rassegna metodicamente le credenze riguardanti l'anima, il culto dei morti, la magia venatoria, la venerazione degli spiriti della natura (spiriti delle pietre, dell'acqua, della foresta e del fuoco), degli spiriti della casa, del Signore del cielo, e degli eroi venerati come divinità; infine dedicò un capitolo separato alla descrizione dei sacrifici e all'esame delle questioni riguardanti le caratteristiche dello sciamanismo delle popolazioni ugro-finniche.

Nel 1931 apparve nell'Unione Sovietica, dove viveva la gran parte dei popoli ugro-finnici, una raccolta di testi riguardanti le credenze religiose delle popolazioni sovietiche (*Religioznye verovaniia narodov SSSR*). Il solo valore di questa raccolta in due volumi sta nel fatto che cita passaggi di pubblicazioni russe precedenti; per molti decenni successivi a questa pubblicazione, la ricerca mitologica nel Paese praticamente si interruppe a causa del monopolio della critica marxista sui problemi religiosi. Dopo la seconda guerra mondiale manuali enciclopedici cominciarono a essere pubblicati altrove e generalmente opere riassuntive delle ricerche apparvero circa ogni dieci anni. Tra queste, merita menzione la panoramica scritta da Ivar Paulson (1922-1966); l'opera fornisce una sintesi fenomenologica delle religioni delle popolazioni di cacciatori del Nord dell'Eurasia e utilizza nuovi dati archeologici ed etnografici. Lo studio di Paulson fu pubblicato nel terzo volume di *Die Religion der Menschheit*, Stuttgart 1962. Una seconda panoramica moderna, scritta da Lauri Honko, fu pubblicata nel primo volume di *Das Handbuch der Religionsgeschichte*, Göttingen 1971. Più tardi, in una versione ridotta in lingua inglese intitolata *Finno-Ugric Religion*, scritta per l'*Encyclopaedia Britannica* (1974), Honko fece questa osservazione: «Oggigiorno si è generalmente d'accordo che l'ipotetica ricostruzione rappresentante la "religione originaria" di una singola famiglia linguistica è praticamente impossibile».

Lo studio più recente si trova nel secondo volume dell'opera enciclopedica di alcuni ricercatori sovietici sui miti dei popoli del mondo (S.A. Tokarev (cur.), *Mify narodov mira*, I-II, Moskva 1980-1982). In questa raccolta di voci gli autori V.Ia. Petrukhin e E.A. Kelimskii non cercano di fornire un quadro complessivo, ma piuttosto discutono le mitologie delle diverse popolazioni separatamente. Questo fatto è indice di un duplice problema nella ricerca sugli Ugro-finni. Innanzitutto

nel campo della ricerca sugli Ugro-finni è mancato uno studioso del calibro di Georges Dumézil, per esempio, il che è un peccato, in quanto è probabile che il materiale in sé abbia caratteristiche uniche (per esempio, il sistema di divinità, che non è strettamente gerarchico come quello della mitologia indoeuropea, una distinzione che forse riflette le diverse strutture della società prevalenti tra i popoli indoeuropei e quelli ugro-finnici). In secondo luogo, alcune lingue ugro-finniche sono collegate solo piuttosto remotamente e non tutti gli studiosi possono facilmente esaminare l'intera raccolta dei testi folclorici costituenti le fonti primarie. Nonostante queste difficoltà sono state compilate alcune eccellenti monografie, le quali, anche se non puntano alla ricostruzione dell'intero sistema, ci permettono di intraprendere studi comparativi su uno specifico argomento. Questi argomenti includono, per esempio, spiriti inferiori, totemismo e culto degli idoli (J. Haekel, *Idolkult und Dualsystem bei den Ugriern*, in «Archiv für Völkerkunde», 1 [1946], pp. 95-163); rituali di caccia e culto dell'orso (C.-M. Edsman, *Bärenfest*, in K. Galling (cur.), *Die Religion in Geschichte und Gegenwart*, 3ª ed. Tübingen 1957); e concezioni dell'anima tra i popoli dell'Eurasia settentrionale (I. Paulson, *Die primitiven Seelenvorstellungen der nordeurasischen Völker*, Stockholm 1958).

Sviluppi recenti. Negli ultimi decenni del secolo scorso, specialmente nell'Unione Sovietica, alcuni risultati sorprendenti sono stati raggiunti in alcune aree, soprattutto quale risultato del tentativo di coinvolgere altre scienze nella ricerca sulla mitologia comparata e anche di rinvigorire i suoi strumenti metodologici. I ricercatori sovietici si sono quindi interessati all'archeologia, che è «materialista», e alla catalogazione di oggetti d'arte decorativa, che sono visti come prodotti della coscienza mitologica dei popoli antichi. Una monografia caratteristica di questo periodo è la corposa opera di S. V. Ivanov sulle arti popolari dei popoli della Siberia, un lavoro che per la maggior parte passa in rassegna collezioni dei musei raccolte verso l'inizio del XX secolo (*Materialy po izobrazitel'nomu iskusstvu narodov Sibiri XIX-nachalo XX v.*, Moskva 1954). Il ricco studio, che contiene sia materiale ugro-finnico sia altro, diviene particolarmente interessante se letto in parallelo con il lavoro di Dmitrii K. Zelenin (1878-1954) sul culto degli idoli e le credenze negli spiriti in Siberia (*Le Culte des idoles en Siberie*, Paris 1952).

Al momento, gli archeologi possono contribuire in modo significativo alla ricostruzione delle antiche credenze e quindi della mitologia ugro-finnica, interpretando le molto diverse testimonianze fisiche. Alcuni tra i lavori importanti contenenti questo tipo d'analisi sono: Vanda Mosinskaia, *Drevniaia skulptura Urala i Zapadnoi Sibiri* (Antiche sculture degli Urali e della Siberia occidentale), Moskva 1976; L.A. Golubeva, *Zoomorfnye ukrasheniia finno-ugrov* (Arte decorativa zoomorfa ugro-finnica), Moskva 1979; e L.S. Gribova, *The Animal Style as One of the Components of Social-Ideological System of Totemism and Stage in the Development of Fine Arts*, Syktyvkar 1980. Agli archeologi sovietici si deve anche la scoperta di un altro importante gruppo di fonti, i petroglifi o arte rupestre. Durante gli ultimi decenni del secolo scorso moltissimi resti d'arte rupestre sono stati trovati (specialmente nella forma d'incisioni) nel Nord dell'Eurasia. Nell'ambito di questa scoperta Aleksandr P. Okladnikov (1908-1981) ricoprì un ruolo particolarmente eminente; con i suoi collaboratori pubblicò una serie di monografie contenenti più di diecimila illustrazioni d'incisioni rupestri siberiane e preziose annotazioni sulla storia delle religioni. Il suo contributo più importante alla ricerca sugli Ugro-finni, scritto con A. I. Martinov è *Sokrovishcha tomskikh pisanits* (Tesori di petroglifi nella zona di Tomsk), Moskva 1972.

Aleksandr Zolotarev (1907-1943) iniziò la sua ricerca negli anni '30, sotto l'influenza delle concezioni marxiste della storia e della società antiche, ma il suo studio sulla mitologia della società antica, *Rodovoi stroi i pervobytnaia mifologiia* (Sistema tribale e mitologia antica), Moskva 1964, poté essere pubblicato solo dopo la sua morte. Nel suo studio, Zolotarev fonda le sue argomentazioni su un ampio corpo di fonti materiali e dimostra che i miti cosmologici dualistici e le società dualistiche delle popolazioni siberiane si riflettono vicendevolmente; quest'affermazione assomiglia fondamentalmente alla posizione di Georges Dumézil. Zolotarev organizzò i suoi materiali in una solida struttura teorica. Per il suo riconoscimento del sistema delle opposizioni dualistiche può essere considerato un precursore dello strutturalismo, anche se la sua opera è sconosciuta in Occidente.

L'introduzione da parte dei ricercatori sovietici dei metodi strutturalisti e semiotici nell'analisi mitologica all'inizio degli anni '70 segnò un punto di svolta nella metodologia della ricerca. Questi ricercatori erano indipendenti dallo strutturalismo dell'Europa occidentale (in particolare francese) in quanto formularono teorie proprie basate sui loro predecessori strutturalisti, per esempio Roman Jakobson, Ol'ga Freidenberg, Vladimir Propp e Mikhail Bakhtin. La loro asserzione più importante era che la mitologia si può spiegare come un sistema di segni e rappresenta uno dei testi o codici di una cultura (cfr. V.V. Ivanov e V.N. Toporov, *Towards the Description of Ket Semiotic Systems*, in «Semiotica», 9 [1973]; E.M. Meletinsky, *Typological Analysis of the Paleo-Asiatic Raven Myths*, in «Acta Ethno-

graphica», 22 [1973]). Nella descrizione del sistema mitologico ugro-finnico, o, secondo una terminologia più recente, uralico, fui il primo ad usare questo metodo. La gerarchia delle divinità può ora essere descritta con l'aiuto delle opposizioni dualistiche funzionanti come elementi distintivi (Hoppál, 1976) e di conseguenza le strutture mitologiche chiarificate tramite le caratteristiche semantiche possono essere comparate più accuratamente che in precedenza (Toporov, 1974).

Un nuovo sviluppo nella ricerca è dato dal fatto che nello studio di particolari argomenti alcuni ricercatori hanno ampliato le proprie prospettive dai ristretti confini ugro-finnici ad un più ampio contesto uralico o anche eurasiatico, come, per esempio, nella ricerca riguardante un supposto antico culto eurasiatico della madre o le problematiche dello sciamanismo. L'esame dello sciamanismo vanta una lunga tradizione specialmente tra i ricercatori ungheresi; potrebbe essere utile ricordare al lettore che Géza Róheim (1891-1955), il fondatore dell'antropologia psicoanalitica, dedicò un interessante capitolo alla questione dello sciamanismo degli Ugri dell'Ob nella sua opera *Hungarian and Vogul Mythology*, Locust Valley/N.Y. 1954. Un altro studio su quest'argomento fu redatto da Vilmos Diószegi (1923-1972) che esplorò i residui di sciamanismo nel folclore contemporaneo ungherese nel testo *A sámánhit emlékei a magyar népi müveltségben*, Budapest 1958. Due ulteriori studi sullo sciamanismo siberiano sono stati pubblicati: Anna-Leena Siikala, *The Rite Technique of the Siberian Shaman*, Helsinki 1978; e E.S. Novik, *Obriad i fol'klor v sibirskom shamanizme* (Riti e folclore nello sciamanismo siberiano), Moskva 1984, che analizza la struttura sintagmatica dei rituali sciamanici e della narrativa popolare.

Riassumendo, siccome i popoli ugro-finnici sono generalmente poco numerosi e, cosa più importante, siccome molti di essi hanno costituito minoranze etniche all'interno dell'Unione Sovietica e della Russia, la loro ricerca di radici e mitologia comuni, espresse nel linguaggio del folclore, è stato un modo per fissare la loro identità e rinforzare l'autocoscienza nazionale. Per questo motivo possiamo immaginare che la mitologia e il folclore ugro-finnici continueranno a rappresentare un'area di interesse per lungo tempo. Una volta fatte queste considerazioni socio-politiche, bisogna ricordare che gli aspetti scientifico-filologici non sono meno avvincenti, il che rende le prospettive della ricerca sulla mitologia ugro-finnica molto interessanti anche per quel che riguarda la metodologia, soprattutto per le relazioni non ancora sufficientemente chiarite tra le popolazioni ugro-finniche, per le linee divergenti del loro progresso culturale e per le loro diverse relazioni con le popolazioni vicine.

BIBLIOGRAFIA

V.N. Chernersov, *Concepts of the Soul among the Ob Ugrians*, in H.N. Michael (cur.), *Studies in Siberian Shamanism*, Toronto 1963, pp. 3-45. Uno degli studi fondamentali del padre dell'archeologia ugro-finnica basato sulla sua collezione.

Carla Corradi, *Le divinità femminili nella mitologia ugrofinnica*, Parma 1982. Un compendio moderno sulle divinità femminili.

V. Diószegi, *A pogány magyarok hitvilága*, Budapest 1967. Una ricostruzione dell'antica mitologia pagana ungherese in termini di sciamanismo.

V. Diószegi, *Samanok nyomaban Sziberia földjen. Egy neprajzi kutatout törtenete*, Budapest 1960.

V. Diószegi e M. Hoppál (curr.), *Shamanism in Siberia*, S. Simon (trad.), Budapest 1978. Una raccolta di studi sui diversi aspetti dello sciamanismo.

Tekla Dömötör, *A magyar nep hiedelemvilaga*, Budapest 1981. Il profilo più aggiornato sul sistema di credenze popolari ungheresi.

C.-M. Edsman, *Bärenfest*, in K. Galling (cur.), *Die Religion in Geschichte und Gegenwart*, 3ª ed. Tübingen 1957.

M. De Ferdinandy, *Die Mytologie der Ungarn*, in H.W. Haussig (cur.), *Wörterbuch der Mythologie*, II, *Götter und Mythen im alten Europa*, Stuttgart 1973, pp. 209-59. Siccome questo testo indica le leggende storiche delle cronache medievali come fonti mitologiche, è in un certo senso romantico nel suo approccio. Tuttavia contiene prezioso materiale.

Elena Glavatskaia, *Religious and Ethnic Identity among the Khanty. Processes of Change*, in I. Keen e Takako Yamada (curr.), *Identity and Gender in Hunting and Gathering Societies*, Osaka 2001 (Senri Ethnological Studies, 56).

M. Haavio, *Väinämöinen, Eternal Sage*, H. Goldthwait-Väänänan (trad.), Helsinki 1952 (Folklore Fellows Communications, 144). In questo testo, una figura orfica è presentata come uno sciamano sulla base della ricca poesia epica sciamanica popolare che sta dietro il *Kalevala*.

M. Haavio, *Essais folkloriques*, L. Honko (cur.), Porvoo 1959 (Studia Fennica, 8). Gli articoli di Haavio sia in inglese sia in tedesco trattano argomenti quali esseri che tormentano l'anima e luoghi di culto nella religione popolare finlandese.

M. Haavio, *Suomalainen mytologia*, Porvoo 1967. Il più dettagliato trattato sulla mitologia finnica a oggi. Elenca le divinità e fornisce molto materiale per fini comparativi, ma deve essere letto con critica distanza.

J. Haekel, *Idolkult und Dualsystem bei den Ugriern*, in «Archiv für Völkerkunde», 1 (1946), pp. 95-163.

P. Hajdú (cur.), *Ancient Cultures of the Uralian Peoples*, G. Déry (trad.), Budapest 1976. Questo studio tratta la storia delle lingue uraliche e il folclore, la mitologia e la poesia popolare delle popolazioni uraliche.

U. Harva, *Die religiösen Vorstellungen der Mordwinen*, Helsinki 1952 (Folklore Fellows Communications, 142).

U. Holmberg (Harva dal 1928), *Die Wassergottheiten der finnisch-ugrischen Völker*, Helsinki 1913.

U. Holmberg (Harva dal 1928), *Über die Jagdriten der Nördlichen Völker Asiens und Europas*, in «Journal de la Société Finno-Ougrienne», 41 (1925), pp. 1-53.

U. Holmberg (Harva dal 1928), *Die Religion der Tscheremissen*, A. Bussenius (cur.), Helsinki 1926 (Folklore Fellows Communications, 61).

U. Holberg (Harva dal 1928), *Finno-Ugric, Siberian*, Boston 1927 (The Mythology of All Races, 4). Ad oggi il trattato più dettagliato sulle antiche credenze religiose delle popolazioni ugro-finniche.

L. Honko, Senni Timonen e M. Branch (curr.), K. Bosley (trad.), *The Great Bear. A Thematic Anthology of Oral Poetry in the Finno-Ugrian Languages*, Helsinki 1993. Una corposa raccolta di testi, nelle loro lingue originali e in traduzione, che trattano, per esempio, di cosmologia, caccia, anima, guarigione e morte. Fornisce una buona introduzione per tutti i campi.

M. Hoppál, *Folk Beliefs and Shamanism among the Uralic Peoples*, in P. Hajdú (cur.), *Ancient Cultures of the Uralian Peoples*, G. Déry (trad.), Budapest 1976, pp. 215-42. Un profilo e una descrizione semiotica delle credenze e delle concezioni mitologiche delle popolazioni ugro-finniche, con speciale riferimento alle caratteristiche principali dello sciamanismo.

M. Hoppál (cur.), *Shamanism in Eurasia*, I-II, Göttingen 1984. Basato su un simposio sui vari aspetti dello sciamanismo eurasiatico.

V.V. Ivanov e V. N. Toporov, *Towards the Description of Ket Semiotic Systems*, in «Semiotica» 9 (1973).

A. Kannisto, *Materialien zur Mythologie der Wogulen. Gesammelt von Artturi Kannisto*, Helsinki 1958. Uno delle migliori e delle più credibili raccolte di testi mitologici degli Ugri dell'Ob.

R. Karsten, *The Religion of the Samek. Ancient Beliefs and Cults of the Scandinavian and Finnish Lapps*, Leiden 1955. Una panoramica delle divinità della mitologia, lo sciamanismo, i sacrifici rituali e il culto dei morti presso i Saami. Anche se si poggia eccessivamente sulla teoria animista, è un testo accurato.

M. Kuusi, K. Bosley e M. Branch (curr.), *Finnish Folk Poetry. Epic. An Anthology in Finnish and English*, Helsinki 1977. Questo testo contiene testi autentici delle versioni originali dei cantori popolari del *Kalevala* con numerose e approfondite note.

L.L. Laestadius, *Fragments of Lappish Mythology*, J. Pentikäinen (cur.), Beaverton 2002.

I. Lehtinen (cur.), *Traces of the Central Asian Culture in the North*, Elayne Antalffy, Márta Cserháti e P. Simoncsics (tradd.), Helsinki 1986.

O. Loorits, *Grundzüge des estnischen Volksglaubens*, I-III, Lund 1949-1960 (Skrifter utgivna av Kungliga Gustav Adolf Akademien för Folklivsforskning, 18). La più completa panoramica a oggi delle superstizioni popolari estoni con abbondanti testi originali e dettagli.

E.M. Meletinsky, *Typological Analysis of the Paleo-Asiatic Raven Myths*, in «Acta Ethnographica», 22 (1973), pp. 107-55.

I. Paulson, *Die primitiven Seelenvorstellungen der nordeurasischen Völker. Eine religionsethnographische und religionsphänomenologische Untersuchung*, Stockholm 1958.

I. Paulson, *The Old Estonian Folk Religion*, Bloomington/Ind. 1971. Un sistema ricostruito sulla base delle credenze popolari estoni, pubblicato dopo la morte di Paulson e probabilmente incompiuto.

J. Pentikäinen, *Shamanism and Culture*, 3ª ed. riv. Helsinki 1998.

J. Pentikäinen, *Kalevala Mythology*, Ritva Poom (cur. e trad.), Bloomington/Ind. 1999.

Anna-Leena Siikala (cur.), *Myth and Mentality. Studies in Folklore and Popular Thought*, Helsinki 2002.

V.N. Toporov, *On the Typological Similarity of Mythological Structures among the Ket and Neighbouring Peoples*, «Semiotica», 10 (1974), pp. 19-42.

A. Vilkuna, *Das Verhalten der Finnen in «heiligen» (pyhä) Situationen*, Helsinki 1956 (Folklore Fellows Communications, 164).

MIHÁLY HOPPÁL

UKKO. Alcuni incantesimi finlandesi che risalgono al Medioevo invocano Ukko, il dio supremo o dio dei cieli. Una tipica invocazione di questo tipo è: «O Ukko, dio supremo, anziano del cielo, dio dei cieli». Dal nome, che significa «anziano», e dagli altri suoi epiteti, Isä («padre») o Vaari («anziano, nonno»), si evince il carattere predominante di questa divinità. D'altro canto, *ukko* e la sua forma diminuitiva, *ukkonen*, significano anche «tuono». Ukko, infatti, è molto spesso associato al tuono e si credeva che egli, come Giove, guidasse un carro che provocava il rumore del tuono durante i temporali. Negli incantesimi, Ukko è descritto soprattutto come signore del clima e colui che dona la pioggia. Si cercava la sua protezione anche per le guarigioni e le nascite, affinché il bestiame o gli esseri umani fossero protetti dagli spiriti maligni, e nella caccia. Sembra che Ukko, originariamente dio del tuono e della pioggia, si sia gradualmente trasformato sotto l'influenza del concetto cristiano di Dio per divenire il dio supremo, che aiuta l'uomo per tutti i suoi bisogni terreni.

Gli attributi di Ukko sono tipici simboli del fulmine: una mazza dorata, il martello, l'ascia, la spada e la freccia. I «cunei di Ukko», pietre a forma di ascia trovate sul terreno, sono stati spesso attribuiti al dio del tuono, che li usava come arnesi per colpire gli alberi o scalfirne il legno. Le pietre che si pensava appartenessero ad Ukko erano usate per proteggere dal fuoco o dagli spiriti maligni chi le portava. Le caratteristiche di Ukko ricordano quelle del dio scandinavo del tuono, Thórr, e alcuni pendagli vichinghi che raffigurano Thórr sono stati ritrovati anche in Finlandia. Nella Finlandia orientale e settentrionale, i temporali sono chiamati «artigli di Ukko», il che fa pensare che nelle credenze finlandesi più antiche il tuono fosse rappresentato come un uccello gigante con gli artigli di pietra, come in Asia settentrionale e in America.

Il prelato finlandese Mikael Agricola, nella lista di divinità finlandesi che si trova nella prefazione al suo salterio (1551), nota che si faceva un brindisi a Ukko

quando si seminava in primavera. Diverse fonti più tarde parlano di feste paesane della birra, Ukon Vakat, tenute in onore di Ukko, in primavera o in estate, quando vi era minaccia di siccità. In Carelia questi riti si fondevano con quelli in onore di Sant'Elia. Essi venivano celebrati al fine di portare la pioggia e assicurare un buon raccolto. Agricola racconta che anche le donne bevevano durante la festa, dopo di che «si verificavano molti atti ignobili». La festa di Ukon Vakat è stata collegata, in effetti, ai riti volti a riaffermare la sacra alleanza tra il dio della fertilità e sua moglie, dea della terra, conosciuti, per esempio, presso le culture agricole dell'Europa orientale. Agricola cita anche il nome della moglie di Ukko, Rauni. Anche i Saami (Lapponi) conoscevano la moglie di Ukko, Ravdna, una divinità senza figli alla quale erano dedicati i frutti del sorbo. I nomi *Rauni* e *Ravdna* derivano dalla parola scandinava che significa «sorbo» (svedese, *rönn*; antico islandese, *reynir*). Nella mitologia scandinava il sorbo è considerato il «castello» di Thórr, luogo di salvezza nei momenti di pericolo. Non si fa menzione della moglie di Ukko nelle descrizioni più tarde dei riti, ma a volte la Madre Terra viene citata insieme a Ukko negli incantesimi finlandesi orientali nei quali egli compare come Padre del Cielo.

Secondo resoconti scritti tra il XVII e il XIX secolo, la birra per le feste in onore di Ukko a volte era prodotta con il malto germinato in un contenitore fatto di corteccia di betulla, posto sul tetto. La festa, durante la quale si serviva anche del cibo, aveva luogo spesso nella fattoria di chi la organizzava, sulla riva di un lago oppure, nelle zone interne, presso la «collina di Ukko» (Ukon vuori), sulla quale venivano portate la birra e le offerte sacrificali per il dio. In Ingria e in Carelia è sopravvissuta una poesia rituale che viene recitata durante le feste in onore di Ukko, nella quale gli si chiede di aumentare il raccolto.

[Vedi anche *FINNI, RELIGIONI DEI*].

BIBLIOGRAFIA

M. Haavio, *Heilige Haine in Ingermanland*, Helsinki 1963.
U. Harva, *Suomalaisten muinaisusko*, Porvoo 1948.
L. Honko, *Finnische Mythologie*, in H.W. Haussig (cur.), *Wörterbuch der Mythologie*, II, *Götter und Mythen im alten Europa*, Stuttgart 1973, pp. 261-371.
[Aggiornamenti bibliografici:
Marjatta Jauhiainen, *The Type and Motif Index of Finnish Belief Legends and Memorates*, Helsinki 1998.
Anna-Leena Siikala, *Myth and Mentality. Studies in Folklore and Popular Thought*, Helsinki 2002.
Leea Virtanen e T. DuBois, *Finnish Folklore*, Seattle 2000].

ANNA-LEENA SIIKALA

ÜLGEN, a volte chiamato Bai Ülgen («Ülgen il ricco»), è una divinità venerata dai popoli turchi che vivono sui monti Altai e Saiani, nella Siberia meridionale. Ülgen è anche conosciuto a oriente, presso i Buriati.

Nella mitologia turca alcaico-saiana, Ülgen figura come la divinità più alta. Egli creò la terra, il cielo e tutti gli esseri viventi. È padrone degli spiriti buoni e signore del mondo superiore, il regno della luce; egli è il protettore del genere umano. Dopo di lui è posto Erlik Khan, il signore del mondo inferiore, il regno dell'oscurità; Erlik è il padrone degli spiriti demoniaci. Sia Ülgen sia Erlik Khan determinano il fato degli esseri umani, che vivono nel mondo di mezzo.

Nel pantheon buriato Ülgen svolge un ruolo secondario ma significativo: la divinità è considerata come femminile, una dea della terra. I Buriati la chiamano Ülgen Ekhe («madre Ülgen») e la considerano l'equivalente femminile di Ünder Tengeri («alto cielo»). Ülgen viene identificata completamente con la terra nell'espressione *ülgen delkhei*, che significa sia «ampia terra» sia «madre terra».

L'Ülgen buriata sembra derivare da un antico culto turco-mongolo dedicato a Ülgen come divinità terrestre. Le sue caratteristiche, tuttavia, hanno subìto un'essenziale trasformazione nella religione delle popolazioni turche altaiche-saiane. Ülgen ha gradualmente usurpato le funzioni della divinità maschile Tengere Kaira Khan («cielo, il clemente *khan*»), la più alta divinità del cielo, trasformandosi di conseguenza in una divinità maschile. Ma Ülgen non è stato capace di sostituire completamente Tengere Kaira Khan e anzi talvolta appare come il suo figlio primogenito. Inoltre Ülgen non viene posto nel diciassettesimo livello del cielo assieme a Tangere Kaira Khan, ma nel sedicesimo.

Tuttavia, in alcuni miti così come nel credo popolare, Ülgen riuscì ad acquisire il grado di divinità più alta. Il suo nome è stato posto accanto a quello delle maggiori divinità dei popoli turco-mongoli: Tengri («cielo»; popoli turchi), Köke Möngke Tengri («eterno cielo blu»; Mongoli, Buriati), Esege («padre») e Malan Tengeri (Buriati); Khormusta (Mongoli, Buriati, Tuvani e popolazioni turco-altaiche); Iuriung Aĭyy Toĭon («bianco signore buono»; Iakuti); Burkhan Bagši («maestro Buddha»; Tuvani); e Kudai («dio»; popolazioni turco-altaiche). [Vedi anche *TENGRI*].

Le varie fonti non forniscono una descrizione uniforme della figura di Ülgen. Numerose concezioni indigene di diversa origine storica e regionale si mescolarono a idee straniere, a causa dell'opera dei missionari della Chiesa ortodossa russa e dei contatti con le limitrofe popolazioni buddhiste. Tuttavia, a dispetto delle discrepanze e delle contraddizioni riguardo ai dettagli, la forma e le funzioni di Ülgen sono sufficientemente chiare.

Ülgen e il primo uomo, sorvolando l'oceano primordiale sotto forma di anatre, creano la terra dal fango preso dal fondo del mare. In altre tradizioni Ülgen usa del fango per creare il primo uomo. Entrambi i temi sono di concezione indigena. L'influenza cristiana può essere evidente in due altri motivi: Ülgen crea la prima donna da due costole di uno dei primi sette uomini, che poi diviene suo sposo; la donna sedotta da un serpente, mangia del cibo proibito dal primo albero e poi ne dà a suo marito.

Avendo tentato di diventare come Ülgen, il primo uomo viene cacciato nel mondo sotterraneo dalla divinità e da questa viene chiamato Erlik – figura presente anche nella mitologia buddhista. Il secondo uomo, Mangdyshirä (il buddhista *bodhisattva* Mañjuśrī), dirige i tre pesci che sostengono la terra, usando un guinzaglio che è assicurato al cielo. In tal modo egli controlla cielo e terra. Avendo creato i progenitori del genere umano, Ülgen si ritira nel suo castello sulla cima della montagna cosmica. Egli affida la supervisione dell'umanità al terzo uomo, Maitärä (il Buddha Maitreya).

Ülgen viene descritto come un uomo anziano con una lunga barba. Perciò egli viene identificato con il Vecchio uomo bianco, un dio della fertilità conosciuto anche da altri popoli. Ülgen mantiene anche le caratteristiche distintive di una divinità tribale. Ha una moglie, figli, figlie e servitori; molti dei suoi figli sono spiriti di clan altaici.

Il fatto che Maitärä, il terzo uomo, sia il rappresentante sulla terra di Ülgen non esclude che la gente possa avere un contatto diretto con Ülgen e non le impedisce di chiedere, ad esempio, un abbondante bestiame, un buon raccolto, o protezione contro demoni di ogni tipo, attraverso preghiere e sacrifici, che vengono offerti anche ad altre divinità e spiriti, Erlik Khan incluso. Gli animali usati per i sacrifici sembrano essere prima di tutto cavalli e pecore. I sacrifici possono essere fatti (ma non necessariamente) con l'aiuto di uno sciamano, come nella famosa offerta del cavallo descritta da Wilhelm Radloff. Lo sciamano uccide un cavallo e, accompagnando la sua anima, penetra attraverso tutti i livelli del cielo fino a raggiungere Ülgen. Se l'offerta è stata accettata favorevolmente il dio lo comunica allo sciamano e lo istruisce sugli imminenti pericoli, come i cattivi raccolti. Non è certo se il culto di Ülgen sia sopravvissuto fino ad oggi.

[Vedi anche *ERLIK* e *BURIATI, RELIGIONE DEI*].

BIBLIOGRAFIA

La figura di Ülgen, il suo culto e la sua posizione nella religione dei popoli turchi della Siberia meridionale sono stati discussi nel dettaglio in W. Schmidt, *Der Ursprung der Gottesidee*, IX, *Die asiatischen Hirtenvölker. Die primären Hirtenvölker der Alt-Türken, der Altai- und der Abakan-Tataren*, Münster 1949. Schmidt fornisce ampie citazioni dei lavori di studiosi russi, in particolare: W. Radloff, *Proben der Volkslitteratur der türkischen Stämme*, Sankt Peterburg 1866, I, e *Aus Sibirien. Lose Blätter aus dem Tagebuche eines Reisenden Linguisten*, I-II, Leipzig 1884; e A.N. Anokhin, *Materialy po shamanstvu u altaitsev*, Leningrad 1924. Ülgen e il sacrificio del cavallo a lui dedicato sono stati anche trattati in M. Eliade, *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Paris (1951) 1968, 2ª ed. riv. e ampl. (trad. it. *Lo sciamanismo e le tecniche dell'estasi*, Roma 1974). Brevi ma preziose delucidazioni sul ruolo di Ülgen nella religione buriata e dei popoli turchi si possono trovare nelle pubblicazioni di V. P. D'iakonova, T. M. Mikhailov e S. Iu. Nekliudov.

[Aggiornamenti bibliografici: Rinchen, *Les Matériaux pour l'étude du chamanisme mongol*, Wiesbaden 1959; J.-P. Roux, *Les Religions dans les societes turco-mongoles*, in «Revue de l'Histoire des Religions», 201 (1984), pp. 393-420; Irina Safronovna Urbanaeva e Institut mongolovedeniia buddologii i tibetologii, *Shamanskaia filosofiia buriat-mongolov. Tsentral'noaziatskoe tengrianstvo v svete dukhovnykh uchenii. V 2-kh chastiakh*, Ulan-Ude 2000].

KLAUS SAGASTER

UMAI. Il nome *Umai* (*Umay*) compare per la prima volta nelle iscrizioni antico-turche della Mongolia (metà dell'VIII secolo), nelle quali si riferisce ad una divinità femminile benevola, ma dalle funzioni non specificate. Vi è una lacuna di più di mille anni nella documentazione relativa a questa figura, ma la credenza in Umai è rimasta viva tra alcuni popoli turchi della regione altaica, e anche tra i Tungusi della Siberia nordorientale. In queste regioni Umai può essere sia maschio che femmina, o perfino androgina. Secondo una serie di credenze, nelle quali Umai è personificata, essa assume il ruolo di uno spirito simile a quello di un angelo custode dei bambini piccoli. Un'eventuale malattia del bambino significa che Umai ha abbandonato il suo posto di guardia e in questo caso si cerca l'intervento di uno sciamano per far sì che essa faccia ritorno. Umai è spesso considerata la custode dell'anima dei bambini non nati.

Tra i Sagai, gli Shori e i Beltir turchi, *umai* è il termine che indica l'anima di un bambino dal momento della nascita fino a quando impara a camminare e a parlare correntemente. In certe occasioni si richiede l'aiuto di uno sciamano al fine, piuttosto sinistro, di trasferire l'*umai* di un bambino sano in uno gravemente malato, oppure nell'utero di una donna che si ritiene sterile. In seguito a questo rapimento, che si chiama *Umai* (o *Imay*) *tutargha*, il donatore morirà. Il termine *umai* si riferisce anche al cordone ombelicale che, una volta reci-

so, viene riposto in una piccola sacca di cuoio e attaccato alla culla del bambino.

Le contraddizioni e le incoerenze evidenti nelle credenze e nelle pratiche del XIX e del XX secolo indicano che queste ultime non sono altro che frammenti sopravvissuti di un antico culto ormai indefinibile. Dal momento che *umai* è la parola comune in mongolo per «utero» o «placenta», si può ipotizzare con relativa certezza che, sebbene il nome *Umai* compaia per la prima volta in un testo turco e il culto di Umai sia maggiormente presente tra i popoli turchi, originariamente la divinità faceva parte del sistema religioso mongolo.

[Vedi anche *TURCHI, RELIGIONI DEI*].

BIBLIOGRAFIA

La maggior parte degli studi relativi alla mitologia siberiana in generale, o alla civiltà spirituale dei popoli altaici in particolare, si occupa di Umai. Lo studio migliore e più aggiornato è senza dubbio L.P. Potapov, *Umai. Bozhestvo drevnikh tiurkov v svete etnograficheskikh dannykh*, in «Tiurkologicheskii sbornik», 1972, pp. 265-86, che contiene molti riferimenti a studi precedenti, per lo più inaccessibili. Alcune importanti osservazioni si trovano alle pp. 234-35 di S.V. Ivanov, *Materialy po izobrazitel'nomu iskusstvu narodov Sibiri XIX-nachala XX v.*, in «Trudy Instituta etnografii im. N.N. Miklukho-Maklaia», 22 (1954). S.M. Shirokogoroff, *Psychomental Complex of the Tungus*, London 1935, fornisce importanti dati sui Tungusi. D. Sinor, *«Umay», a Mongol Spirit Honored by the Türks*, in «Proceedings of the International Conference on China Border Area Studies», 1984, pp. 1771-81, dimostra l'origine mongola del culto.

DENIS SINOR

UNNI, RELIGIONE DEGLI. Nel corso dei secoli il termine *Unno* è stato applicato ampiamente e indiscriminatamente ad una moltitudine di popoli nomadi dell'Asia interna. In questo articolo si prenderanno in considerazione solo gli autentici Unni, quelli che nella seconda metà del IV secolo d.C. presero possesso delle steppe del Ponto settentrionale (le steppe a nord del Mar Nero) e che per circa ottanta anni, in particolare durante il regno di Attila (433?-453 d.C.), ebbero un ruolo centrale nella storia europea. Prenderò in esame anche quegli Unni che, in seguito alla disgregazione dell'Impero di Attila, stabilirono e mantennero nel Nord del Caucaso un regno che durò fino alla fine del VII secolo.

Per gli *standard* della storiografia dell'Asia interna, la storia degli Unni è relativamente ben documentata, prevalentemente da fonti scritte tra cui sono particolarmente preziosi i frammentari (purtroppo) testi di Prisco, basati sulla sua testimonianza oculare della vita quotidiana del seguito di Attila. L'archeologia ha offerto, invece, un contributo estremamente esiguo, tanto che è stato possibile isolare solo pochissimi reperti inequivocabilmente attribuibili agli Unni. Tra questi, alcuni tipici calderoni di bronzo che occasionalmente sono stati considerati come recipienti sacri, ma non ci sono prove a sostegno di questa ipotesi.

Le affermazioni dello storico del IV secolo Ammiano Marcellino (31,2,11) secondo cui gli Unni «non sono mai legati al rispetto per una religione o superstizione» è contraddetta dalle fonti contemporanee che offrono alcuni indizi sulle credenze religiose degli Unni, sebbene, con una sola eccezione, manchino tentativi di una descrizione sistematica. Questa eccezione può essere trovata nelle cronache armene di Movsēs Dasxurançi, che offre alcune interessanti e affidabili informazioni sugli Unni caucasici della seconda metà del VII secolo. Egli parla degli «errori di una satanica illusione del culto dell'albero» e annota che gli Unni usavano bruciare i cavalli come offerte per il culto di un «gigantesco mostro selvaggio, che essi invocano come il dio T'angri Khan, chiamato Aspandiat dai Persiani». Nel primo di questi due nomi è facile riconoscere la divinità turco-mongola Tengri («cielo» o «paradiso»), il cui culto è documentato già presso gli Xiongnu in Mongolia, nei secoli appena prima e appena dopo l'inizio dell'era cristiana. Gli Unni «dedicavano sacrifici anche al fuoco, all'acqua e ad alcune divinità delle strade, alla luna e a tutte le creature che ai loro occhi erano considerate straordinarie». [Vedi *TENGRI*].

Movsēs Dasxurançi pone particolare attenzione ai riti funebri degli Unni che «possedendo una mente completamente anarchica», afferma, «compiono misfatti di ogni genere, battono sui loro tamburi, fischiettano sui cadaveri, infliggendosi con le sciabole insanguinate e con i pugnali colpi sulle guance e sulle membra, nudi ingaggiano combattimenti con le spade. Oh visione infernale, davanti ai sepolcri, uomo contro uomo, truppa contro truppa».

Sebbene, per quanto è a mia conoscenza, combattimenti con le spade tra gruppi non siano riportati altrove in un contesto simile, le ferite inflitte e le lacerazioni sul volto di chi è in lutto erano un'usanza relativamente diffusa tra le popolazioni turche medievali. Descritta in fonti classiche e in alcune fonti cinesi, è rappresentata anche da una pittura murale conservata in Turkmenistan. Il frammento 23 del racconto di Prisco ci dice che, alla morte di Attila, gli Unni, «secondo i costumi della loro razza, si tagliarono i capelli e si sfigurarono i volti in maniera orribile con ferite profonde, affinché il grande guerriero fosse pianto senza lagrime e lamenti femminili, ma con il sangue degli uomini».

Prima della sepoltura dei loro defunti, gli Unni usavano distendere la salma e, almeno nei casi in cui il defunto era un personaggio di una certa importanza, i congiunti avrebbero dovuto cavalcare galoppando veloce intorno al catafalco, come «in un gioco circense». Il corpo era messo in una bara e un banchetto funebre precedeva la sepoltura. Prisco ci dice anche la parola che gli Unni usavano per questo pasto, *strava*, un termine per cui non è stata proposta una spiegazione etimologica accettabile. A meno che non si tratti di un errore di trascrizione degli scriba, il gruppo consonantico all'inizio della parola farebbe escludere che si tratti di un termine di origine mongola o turca.

Era consuetudine porre gli oggetti di valore nelle tombe. Attila fu inumato nella notte, in gran segreto, e coloro che lo avevano sepolto furono trucidati affinché, secondo Prisco, non potessero rivelare ad altri la posizione della tomba. Ma potrebbe essersi trattato anche di un sacrificio umano. Analogie con questo caso possono trovarsi tra gli antichi Turchi del VI secolo. Si dice che i prigionieri siano stati sacrificati alla vittoria, quando gli Unni giunsero sulle steppe del Ponto, ma le cronache di Giordane del VI secolo contengono anche molti elementi di fantasia.

Ci sono prove che gli Unni ricorrevano ai rituali divinatori. Secondo Giordane, Attila «cercava il consiglio degli auspici per ogni guerra». Egli afferma che il metodo adottato dai divinatori consisteva nell'esaminare le viscere di bestiame e «certe rigature su ossa levigate». Questa annotazione probabilmente si riferisce alla pratica della scapulomanzia, ampiamente diffusa nell'Asia interna. Le fonti non contengono prove dell'esistenza, probabile, di sciamani.

Non ci sono prove dell'esistenza di un culto della spada sacra, riferito dalla letteratura critica. Nel migliore dei casi, il riferimento a questo culto può risalire ad un'affermazione dello stesso Attila che, a quanto pare, una volta disse che una spada, consegnatagli da un pastore che l'aveva trovata per caso, gli avrebbe assicurato la supremazia su tutto il mondo.

Nel Caucaso, nelle province di Bisanzio asiatiche ed europee, in Italia e nelle loro campagne attraverso le terre germaniche, gli Unni erano in costante contatto, amichevole oppure ostile, con i cristiani. Si può dare per certo che molti Unni fossero convertiti al Cristianesimo, un fatto che permise a Girolamo di scrivere a Laeta nel 403 che «gli Unni stanno imparando la raccolta di Salmi, il gelo della Scizia è riscaldato dal fuoco della fede» (107,02). Forse l'ottimismo di Girolamo, che si sarebbe poi rivelato ingiustificato, era dovuto alla notizia degli sforzi missionari di Giovanni Crisostomo e altri. In tal senso, il successo arrise solo al vescovo albanese, Israel, che nel 681 e nel 682 stette con gli Unni del Caucaso, convertì i loro capi, distrusse i loro idoli e fece bruciare i loro alberi sacri. Il principe unno Alp Ilteber, secondo quanto riferisce Movsēs Dasxurançi, promise di «mettere al rogo gli stregoni e i maghi che non avessero abbracciato la fede e di passare per la spada chiunque si fosse comportato da pagano». Pertanto la civiltà occidentale giunse tra gli Unni del regno che si costituì, ponendo fine alla tolleranza religiosa tipica degli Stati dell'Asia interna, incluso quello degli Unni che, citando Amiano Marcellino, erano «bestie irragionevoli, completamente ignoranti della differenza tra il bene e il male».

[Vedi anche *ASIA INTERNA, RELIGIONI DELL'*].

BIBLIOGRAFIA

Due buone descrizioni complessive della religione degli Unni sono J.O. Maenchen-Helfen, *The World of the Huns*, M. Knight (cur.), Berkeley 1973, e E.A. Thompson, *A History of Attila and the Huns*, Oxford 1948 (trad. it. *Storia di Attila e degli Unni*, Firenze 1963).

Le citazioni di Movsēs Dasxurançi sono tratte da C.J.F. Dowsett (trad.), *The History of the Caucasian Albanian by Movsēs Dasxurançi*, London 1961. Le citazioni di Prisco sono tratte da C.D. Gordon (trad.), *The Age of Attila. Fifth-Century Byzantium and the Barbarians*, Ann Arbor 1960 (il lettore italiano può consultare F. Bornmann [cur.], *Prisci Panitae Fragmenta*, Firenze 1979 e P. Manzi [trad.], *Ambasceria di Teodosio il Giovane ad Attila re degli Unni, descritta dall'istorico Prisco*, Roma 1827). Le citazioni di Giordane sono tratte da Ch.Ch. Mierow (trad.), *The Gothic History of Jordanes*, Princeton 1915 (2ª ed.) (il lettore italiano può consultare E. Bartolini [trad.], *Storia dei Goti*, Milano 1991). Le citazioni di Ammiano Marcellino sono tratte da J.C. Rolfe (trad.), *Ammianus Marcellinus*, III, *History. Books 27-31*, Cambridge/Mass. 1939 (Loeb Classical Library, CCCXXXI) (il lettore italiano può consultare A. Selem [cur.], *Ammiano Marcellino. Le storie*, Torino 2007 [6ª ed.]). Le citazioni delle lettere di Girolamo sono tratte da F.A. Wright (trad.), *Jerome. Select Letters*, Cambridge/Mass. 1933 (Loeb Classical Library, CCLXII), pp. 342-43 (il lettore italiano può consultare C. Moreschini [cur.] e R. Palla [trad.], *San Gerolamo. Lettere*, Milano 1989).

DENIS SINOR

VÄINÄMÖINEN è il protagonista dell'epopea nazionale finlandese, il *Kalevala*, e un'importante figura in dieci antichi poemi finlandesi con la metrica del *Kalevala*. È l'inventore del *kantele* (l'antico salterio che accompagnava il salmodiare dei poemi del *Kalevala*), cantante esperto e musicista magistrale. Väinämöinen ha preso parte ai primordiali atti della creazione; se dovesse essere ucciso, la gioia e il canto sparirebbero dal mondo.

Il suo nome deriva dal termine *väinä*, che denota un fiume, stretto o largo, che scorre lentamente. La derivazione sembra suggerire che Väinämöinen era originariamente associato all'acqua, ma gli studiosi non concordano con questa ipotesi, né con qualsiasi altra spiegazione del carattere originale dell'eroe. È indicato spesso con l'epiteto «il vecchio», ed è più volte caratterizzato come «l'eterno saggio».

Le descrizioni di Väinämöinen che compaiono nella poesia popolare possono raggrupparsi in quattro tipi fondamentali: 1) creatore del mare primordiale; 2) eroe culturale; 3) eroe sciamano; e 4) eroe del mare e corteggiatore.

1. Come creatore del mare primordiale, Väinämöinen plasma il fondale marino, creando fosse e banchi di sabbia. Quando questo lavoro è terminato, un uccello – un'aquila, una moretta grigia o un'oca – viene a costruire il nido sul suo ginocchio e depone un uovo (in alcune versioni più uova). Quando Väinämöinen sposta il ginocchio, l'uovo si rompe e i pezzi si tramutano nei vari elementi della terra:

Quel ch'era il guscio di sopra dell'uovo
Divenne il cielo lassù
Quel ch'era il guscio di sotto dell'uovo
Divenne la madre terra quaggiù
Quel ch'era il bianco dell'uovo
Divenne la luna nel cielo
Quel ch'era il tuorlo dell'uovo
Divenne il sole nel cielo
Quel ch'era chiazzato sull'uovo
Divenne le stelle nel cielo
Quel ch'era nerastro sull'uovo
Divenne le nubi nel cielo.

(traduzione di Bosley, in Kuusi et al., 1977).

Väinämöinen raggiunge il fratello Ilmarinen nelle regioni aeree superiori per sprigionare una scintilla che, attraversando i nove cieli, cade nel lago Alue. L'accostamento dell'eroe ai corpi celesti si ritrova nei nomi che l'antico finnico usava per indicare Orione e le Pleiadi, ossia rispettivamente «La falce di Väinamöinen» e «Le scarpe di corteccia di betulla di Väinämöinen».

2. Come eroe culturale, Väinämöinen fabbrica la barca primordiale, che un giorno colpisce un grosso luccio, con le lische del quale costruisce il primo *kantele*, che l'eroe suona per incantare il mondo. In Ingria (la regione fra l'Estonia e il lago Ladoga) si costruiscono vari oggetti con la grande quercia abbattuta per ordine di Väinämöinen. In alcune regioni si credeva che Väinämöinen fosse stato il primo a coltivare il lino e la canapa e a inventare la rete da pesca. Gli si attribuiscono anche i primi unguenti e le cure di alcune malattie, nonché la capacità di fermare il fluire del proprio sangue. Come la maggioranza degli eroi culturali, Väinämöinen lascia il mondo, nel suo caso in una barca dal fondo di ferro, quando l'umanità ha raggiunto un certo livello di sviluppo, ma la profezia dice che in futuro ritornerà.

3. Come eroe sciamano, Väinämöinen ricorre al proprio canto per indurre il giovane saami (lappone) Joukahainen, uno sciamano suo rivale, a entrare in una palude, dove lo abbandona interrompendo il proprio canto magico. Altri motivi sciamanici vedono Väinämöinen attraversare un fiume per visitare Tuonela (la terra dei morti) da cui fa ritorno nelle sembianze di serpente, dopo avere ottenuto la sapienza da Antero Vipunen, un saggio defunto. [Vedi *TUONELA*]. Väinämöinen ricorre anche ai poteri sciamanici per la ricerca del *sampo*, un sostegno del mondo. Si chiamava «cintura del vecchio Väinämöinen» una cintura indossata dagli sciamani finnici fino al XIX secolo, usata anche come ausilio negli incantesimi e dalla quale pendevano oggetti magici.

4. Come eroe del mare e corteggiatore, Väinämöinen compare in quelle parti del lungo ciclo epico *Sampo* che riguardano il furto del *sampo* e la competizione fra gli eroi per la conquista della signora di Pohjola («fattoria del Nord»). In un episodio, un saami colpisce Väinämöinen, che cade in mare e va alla deriva, finché non viene soccorso dalla signora di Pohjola. Altre volte inizia una disputa con Anni, sorella di Ilmarinen, oppure tenta senza successo di catturare una sirena. Infine ordina di uccidere in una palude un orfanello di quindici giorni. Quando improvvisamente il bambino comincia a parlare e lo biasima, Väinämöinen si vede costretto ad annullare l'ordine. Nella versione di Elias Lönnrot, questa scena finale del *Kalevala* è considerata l'allegoria della scomparsa del paganesimo e dell'affermazione del Cristianesimo.

La tradizione dei cicli poetici e dei piccoli componimenti epici in cui Väinämöinen era il protagonista principale era cominciata in un passato molto lontano. Lo strato più antico di questa tradizione presenta Väinämöinen come figura epica o cosmologica. Lo strato più recente ne deprezza il ruolo o ne fa addirittura la satira. I due strati tendono a mescolarsi nel corso del XVIII e XIX secolo. Quando Lönnrot raccolse e pubblicò il *Kalevala* portò questo processo alla sua conclusione logica. Nello stesso tempo rafforzò la posizione centrale di Väinämöinen assegnandogli ruoli in origine propri di altri personaggi. Lo spogliò anche degli aspetti mitologici e gli attribuì caratteristiche umane, ma ancora manifestamente eroiche.

[Vedi anche *FINNI, RELIGIONI DEI*; *ILMARINEN*; e *LEMMINKÄINEN*].

BIBLIOGRAFIA

M. Haavio, *Väinämöinen, Eternal Sage*, H. Goldthwait-Väänänan (trad.), Helsinki 1952 (Folklore Fellows Communications, 144).

K. Krohn, *Kalevalastudien*, V, *Väinämöinen*, Helsinki 1928 (Folklore Fellows Communications, 75).

M. Kuusi, K. Bosley e M. Branch (curr.), *Finnish Folk Poetry. Epic. An Anthology in Finnish and English*, Helsinki 1977.

MATTI KUUSI

VALCHIRIE, personaggi femminili soprannaturali della mitologia e della letteratura scandinava, nei testi tuttora esistenti condividono molti tratti con *dísir*, *fylgjur*, *hamingjur*, *nornir* e *landvættir*, e c'è poca coerenza terminologica. Una funzione primaria delle valchirie è indicata dall'etimologia della parola *valkyrja*, un composto di *valr* («cadavere») e un *nomen agentis* basato sul verbo *kyrja* («scegliere»). Considerate le vergini di Odino, le valchirie sceglievano chi doveva morire in battaglia e portavano a lui i prescelti al Walhalla, dove essi raggiungevano gli *einherjar*, i guerrieri di Odino. Le valchirie cavalcavano in aria, erano armate e avevano un aspetto feroce, ma potevano cambiare forma [Vedi *METAMORFOSI*, vol. 4]. I loro nomi propri di solito contenevano un riferimento alla battaglia. Nel Walhalla le valchirie servivano l'idromele agli *einherjar*, una scena forse raffigurata nell'immagine litica Ardre VIII (Gotland, Svezia; VIII secolo) e altrove. Talvolta esse svolgevano anche la funzione, condivisa con le *fylgjur*, di proteggere gli eroi in battaglia. La valchiria Sigrdrífa del componimento poetico eddico *Sigrdrífumál* è verosimilmente da associare con la guarigione, come le *matronae* dell'antica religione dei Germani. Parimenti alle *nornir*, le valchirie tessono il fato nel componimento poetico *Darraðarljóð*. Anche rispetto alle eroine umane o semidivine è difficile segnare un confine certo, ed esiste un ciclo eroico in cui una valchiria rinasce due volte con identità diverse.

La presenza delle *matronae* al tempo degli antichi Germani ci dice che nella religione germanica le figure femminili avevano un peso maggiore di quanto farebbe pensare la mitologia norrena, nella quale prevalgono divinità maschili e gli Æsir hanno più spazio dei Vanir. Gli studiosi hanno cercato l'origine delle valchirie nelle dee della morte o nei culti della fertilità, ma potrebbe anche darsi che la loro associazione con Odino sia antica e primaria. Se così fosse, i fedeli potrebbero un tempo avere attribuito alle valchirie la metamorfosi e «l'invio» estatico dei loro spiriti.

BIBLIOGRAFIA

Nils Lid tratta le varie figure femminili della religione scandinava nella sezione *Valkyrjer og diser* del suo *Gudar og gudedyr*-

king, in N. Lid (cur.), *Religionshistorie*, Oslo 1942 (Nordisk kultur, 26).

F. Stöm, *Diser, nornor, valkyrjor. Fruktbarhetskult och sakralt kungadöme i norden*, Stockholm 1954, prende in considerazione tre gruppi soprannaturali e propone la loro connessione con il culto della fertilità e con la sovranità sacra.

[Aggiornamenti bibliografici: Helen Damico, *Beowulf's Wealhtheow and the Valkyrie Tradition*, Madison 1984; Lise Præstgaard Andersen, *Skjøldmøer – en kvindemyte*, København 1982].

JOHN LINDOW

VELES-VOLOS. I nomi alternativi *Veles* e *Volos* denotano aspetti diversi di una divinità degli slavi precristiani, ossia il dio della morte e delle mandrie. La biforcazione nel significato sembra essersi originata nella regione slava orientale, dove *Volos* è il solo nome conosciuto; nelle regioni slave meridionali e occidentali, invece, l'unica forma conosciuta è *Veles*. Probabilmente *Volos* deriva dall'antico **Velsu*. Alcuni studiosi (come Michael Shapiro) considerano Veles-Volos non una figura composita ma due divinità gemelle. È vero che i due nomi non compaiono mai insieme; tuttavia entrambi sono associati alla morte e al male, e ai pascoli e alle mandrie, come risulta dall'analisi linguistica. Inoltre, i due aspetti Veles-Volos trovano dei paralleli in divinità singole del pantheon indoeuropeo, come i baltici Vels e Velinas, l'Odino germanico, il Varuṇa indiano e l'iranico Ahura Mazdā.

Degradato a demone con l'avvento del Cristianesimo, Veles è presente nella demonologia ceca dal XIV al XVI secolo, e anche nella toponomastica della regione slava meridionale. La frase ceca medievale *k Velesu za more*, usata per significare «oltre il mare (o l'acqua)», equivale letteralmente «a Veles nell'oltretomba».

Il carattere e la funzione di Veles-Volos possono essere ricostruiti con buona approssimazione con l'analisi linguistica, specialmente dei nomi di divinità parallele di altri pantheon indoeuropei. Ad esempio, il nome lituano **Velinas* (oggi *Velnias*, «diavolo») e il nome lettone *Vels* o *Velis*, identificano un dio baltico della morte e dell'oltretomba, qualificato come dio alla fine del XVIII secolo e più tardi descritto come diavolo, avversario di Perkūnas, il lituano dio del tuono. Il termine lituano *vęlę* o *velę*, significa «ombra dei morti». Altri termini correlati sono il lettone *Velu laiks* e il lituano *vęlinęs* («giorni dei morti»), il tocario *wäl* («morire») e *walu* («morto»), e tutta una serie di termini germanici collegabili: gli islandesi antichi *valr* («morto sul campo di battaglia») e *Valhǫll* («dimora dei guerrieri morti sul campo di battaglia»), l'antico inglese *wœl* («cadavere lasciato sul campo di battaglia») e l'antico norreno *vollr* («campo», ossia, «il pascolo dei defunti»), termine dal significato parallelo all'ittita *wellu-* (**wel-nu*).

La radice indoeuropea **wel* («vista, perspicacia, preveggenza») sta alla base del nome della divinità baltica Velinas o Velis, il cui attributo principale è la chiaroveggenza (per mezzo di un solo occhio). L'antico russo *Velesov" vnuk"* («nipote di Veles») è l'epiteto del musicista e poeta profetico Boian dell'epica *Slovo o polku Igoreve*, e il termine dell'antico russo *v"lkhv"*, significa «stregone, mago, poeta».

Altro nome di Veles è *Chernobog*, ossia «dio nero» noto a tutti gli Slavi; nome che si conserva ancora in alcuni toponimi slavi e in un'invettiva tuttora comune in Ucraina: «Ti possa ammazzare il dio nero».

Volos compare per la prima volta nella russa *Cronaca degli anni passati* (circa 1111 d.C.) e in due trattati del X secolo stipulati con i Greci come *skot'i' bog"* («dio della mandria»). L'etimologia dell'espressione rivela legami col teriomorfismo, la malattia e gli spiriti malvagi. Il termine russo *volos* («pelo, pelliccia») si riferisce anche a un parassita che si infiltra sotto la pelle degli uomini e degli animali, causando una malattia detta variamente *volos*, *volost'* o *volosti*. Il portatore della malattia, un acaro, è detto anche *volosets* o *zmeevik*, da *zmei* (serpente). I termini russi associati, *volosen* e *volosatik*, significano «spirito cattivo» o «diavolo». Il termine *medved'* («bestia feroce»), che in dialetto russo significa «orso», è presente in alcuni testi letterari del XVIII e XIX secolo come epiteto usato per gli avversari del profeta Elia, il successore cristiano di Perun, dio del tuono.

I frequenti riferimenti ai suoi idoli dimostrano l'importanza di Volos. La raccolta russa del XVIII secolo *Skazanii o postroenii grada Iaroslavlia* (Leggende sulla fondazione della città di Jaroslavl), pubblicata per la prima volta nel 1876, accenna a un luogo dove un tempo si trovava una statua di Volos: «Da lì usciva un pesante respiro, e il suono del salterio e un canto, e si poteva vedere danzare». Un altro testo della stessa raccolta narra che si faceva procedere il bestiame attorno all'idolo di Volos. Molto interessante è anche il racconto di come un sacerdote, Volkhv, prima offre una vittima sacrificale col fuoco, poi fa profezie in nome di Volos, quindi egli stesso viene sacrificato al dio, caso questo che trova un parallelo con il sacrificio di Odino a se stesso.

Le etimologie, la documentazione storica e gli studi comparativi dei miti indoeuropei ci permettono di ricostruire l'antico Veles-Volos come un dio dai molteplici aspetti, insieme spaventoso dio della morte e veggente divino, patrono delle arti magiche e del bestiame, solerte protettore degli insediamenti pacifici e severo punitore delle loro violazioni, avversario del dio del tuono.

Con l'avvento del Cristianesimo Volos fu identificato

con san Biagio (Vlasii) e san Nicola (Nikola), patroni delle greggi e dei raccolti. L'identificazione di Volos con san Biagio può essere scaturita dalla somiglianza reale e funzionale, visto che Biagio era «il guardiano delle greggi» per i Bizantini. Le icone della Russia settentrionale ritraggono Vlasii a cavallo o seduto su una pietra, circondato da mucche, pecore e cavalli. Nella Russia centrale e settentrionale, specialmente nei distretti di Jaroslavl e Novgorod, il culto di Vlasii è stato popolare fino alla fine del XIX secolo. L'11 febbraio, giorno a lui dedicato, i contadini si astenevano dal lavoro, intendendo con questo implorare il dio di preservare il loro villaggio dal flagello del colera e della peste. Si ponevano nelle stalle icone di Vlasii, e si usava girare con l'icona intorno a ogni pecora, cavallo e mucca. In primavera, quando gli animali venivano portati al pascolo, si dicevano preghiere speciali: «Fai che i morbidi agnelli e i grassi buoi escano esultando e rientrino facendo balzi». Il detto «Chi celebra il santo Vlasii sarà sempre nell'abbondanza» si riferisce all'antico ruolo di Volos come dio della ricchezza.

BIBLIOGRAFIA

Marija Gimbutas, *The Lithuanian God Velnias*, in G.J. Larson (cur.), *Myth in Indo-European Antiquity*, Berkeley 1974, pp. 87-92.

V. Ivanov e V.N. Toporov, *A Comparative Study of the Group of Baltic Mythological Terms from the Root *vel-*, in «Baltistica», 9 (1973).

V. Ivanov e V.N. Toporov, *K probleme dostovernosti pozdnikh vtorichnykh istoschnikov v sviazi s issledovaniiami v oblasti mifologii. Dannye o Velese v traditsiiakh severnoi Rusi i voprosy kritiki pis'mennykh tekstov*, in «Trudy po znakovym sistemam», 6 (1973), pp. 46-82.

R. Jakobson, *The Slavic God Veles and his Indo-European Cognates*, in G. Bolognesi et al. (curr.), *Studi linguistici in onore di Vittore Pisani*, Brescia 1969, pp. 579-99.

MARIJA GIMBUTAS

WALHALLA (antico norreno, Valhǫll) è la dimora di Odino nella mitologia scandinava. La descrizione più completa si trova nell'*Edda in prosa* (1220-1230 circa) del mitografo islandese Snorri Sturluson e nel componimento poetico eddico *Grímnismál* (Ballata di Grímnir), una delle maggiori fonti di Snorri; anche i poemi scaldici del X secolo facevano particolarmente uso di questa concezione religiosa. I testi descrivono il Walhalla come un imponente palazzo sormontato da un tetto di scudi e lance. Un lupo è appeso al portale occidentale e un'aquila è chinata sopra, entrambi questi animali sono legati a Odino, il dio della lancia, e le loro azioni rievocano il suo autosacrificio. Il Walhalla aveva 540 porte, attraverso ognuna delle quali potevano passare contemporaneamente 800 guerrieri (questi numeri fanno probabilmente uso del cento lungo dei Germani e andrebbero letti rispettivamente 640 e 960).

Il Walhalla era inteso in particolare come la dimora degli *einherjar*, i guerrieri morti di Odino. Questi eroi scelti erano raccolti sui campi di battaglia dalle valchirie, che nel Walhalla servivano anche loro l'idromele, una scena forse raffigurata in immagini litiche come quella, del secolo VIII, detta Ardre VIII, ritrovata a Gotland, in Svezia. Fra gli *einherjar* presenti nel Walhalla vengono enumerati eroi leggendari, re umani, e anche Bragi, il dio della poesia. Esiste anche una menzione dell'arrivo di Baldr, benché di solito la mitologia lo associ con Hel. Gli *einherjar* passano i giorni in combattimenti senza fine, ma a sera si riconciliano banchettando e bevendo assieme. Il cinghiale Sæhrímnir viene ogni giorno cucinato per nutrirli, e riportato in vita ogni notte. L'idromele scorre dalle mammelle della capra Heðrún. Essa sta sopra il Walhalla, e si nutre delle foglie del Læráðr (Yggdrasill), l'albero cosmico. Si ciba dall'albero anche il cervo Eikþyrnir, dalle cui corna un fluido scorre nella Hvergelmir, la fonte della sapienza, e da lì in possenti fiumi. La vicinanza dell'albero e della fonte suggerisce che il Walhalla si trovi in prossimità del centro del cosmo.

Gli *einherjar* («coloro che appartengono a un esercito» o «splendidi guerrieri») intrattengono un rapporto speciale con Odino. Sono chiamati i suoi *óskasynir* («figli adottivi» o «amati figli»), e sono i suoi seguaci, destinati a combattere con lui nella battaglia finale del Ragnarǫk. Questo rapporto potrebbe essere la chiave dello sfondo religioso del Walhalla. Alcuni studiosi hanno cercato questo sfondo nei culti estatici di Odino, caratterizzati da iniziazione a bande guerriere, forse gruppi che facevano ricorso a riti segreti in cui si adoperavano maschere animali [vedi *BERSERKER*]. Il Walhalla potrebbe quindi rappresentare una proiezione mitica della dimora del capo, e le attività che si svolgono al suo interno sarebbero un'analoga proiezione della vita dei guerrieri. Certo è che altre fonti enfatizzano l'importanza rituale del banchetto e del bere.

Molti studiosi credono che le fonti in norreno esprimano uno sviluppo tardo della concezione del Walhalla, in particolare quella propria della *élite* del periodo vichingo. In un periodo precedente il Walhalla potrebbe avere semplicemente indicato un tumulo sepolcrale. A sostegno di questo dato esiste la concezione islandese di una montagna locale abitata dai membri della famiglia deceduti; le saghe raccontano che occasionalmente era possibile intravedere i banchetti che si tene-

vano all'interno. Inoltre, in Svezia, sono chiamate *valhall* certe rocce associate con i morti. Se la spiegazione è corretta, *Valhǫll* («dimora del cadavere») potrebbe in effetti derivare da *valhallr* («roccia, o colle, del cadavere»). Poiché *val-* potrebbe anche significare «straniero», *valhǫll* potrebbe essere nondimeno la «dimora straniera». Il termine è adoperato per indicare le dimore dei re nel componimento eddico *Atlakviða*.

BIBLIOGRAFIA

L'opera di riferimento sul Walhalla rimane G. Neckel, *Walhall. Studien über germanischen Jenseitsglauben*, Dortmund 1913. F.R. Schröder, *Germanentum und Hellenismus. Untersuchungen zur germanischen*, Heidelberg 1924, tratta lo sviluppo della concezione del Walhalla sotto le influenze del Vicino Oriente; vi si fa notare, per esempio, che il numero sacro 432.000, potrebbe essere il prodotto delle 540 porte moltiplicate per gli 800 guerrieri. In un importante articolo, *Valhall med de mange dørrer*, pubblicato in origine nel 1931, e ristampato nel suo *Norrøne studier*, Oslo 1938, Magnus Olsen nella sua analisi del Walhalla chiama in causa la possibilità dell'influsso degli anfiteatri romani, se non dello stesso Colosseo, con le folle che si accalcavano attraverso numerose porte, i combattimenti ivi regolarmente tenuti, e l'imperatore che presiedeva a tutti gli avvenimenti non dissimile da un dio. Sui culti estatici di Odino, vedi O. Höfler, *Kultische Geheimbünde der Germanen*, Frankfurt am Main 1934, l'unico volume apparso di un'opera progettata in due tomi.

[Aggiornamenti bibliografici: Margaret Clunies Ross, *Prolonged Echoes*, I, *The Myths*, Odense 1992, pp. 253ss., tratta un quadro che l'autrice chiama il «complesso del Walhalla» nell'*Edda* di Snorri Sturluson come un tentativo di ritrarre Odino quale un capo guerriero responsabile di una *élite* guerriera. Ann-Lili Nielsen, *Hedniska kult-och offerhandlingar i Borg*, in K. Engdahl e A. Kaliff (curr.), *Religion från stenålder till medeltid*, Linköping 1996, descrive le attività cultuali nella tenuta di un capo ritrovata a Lofoten, in Norvegia, alcune delle quali potrebbero essere rilevanti per la comprensione del Walhalla].

JOHN LINDOW

ZEME. Nella religione dei Balti la terra (lettone, *zeme*; lituano, *žeme*) è considerata sacra e da questa idea si sono sviluppate la dea lettone Zeme e la dea lituana Žemýna (diminuitivo: Žemynele). Detta in lettone Zemes Māte («Madre Terra»), essa occupa un posto centrale nel sistema religioso dei popoli baltici. Come affermava già Tacito, il quale riferisce che gli antichi Balti veneravano una *deum matrem*, il ruolo di questa divinità è chiaramente legato alla femminilità: in quanto madre, in particolare, è collegata all'accrescimento della fertilità. A lei appartiene tutto ciò che nella natura viene generato, cresce e muore. E anche l'uomo fa parte di questo culto onnicomprensivo, che inizia con la nascita e finisce con la morte.

La caratterizzazione di Zeme come *māte* può variare a seconda di quale dei diversi ruoli materni ella assume: questa varietà di ruoli è particolarmente evidente nella tradizione lettone, nella quale la dea viene descritta come *Lauku māte* («madre del campo»), *Meža māte* («madre della foresta»), *Krūmu māte* («madre degli arbusti»), *Ogu māte* («madre delle bacche») e *Sēņu māte* («madre dei funghi»), e così via. Si tratta in pratica di personificazioni poetiche di alcuni aspetti della natura, che non hanno particolari connotazioni religiose. La giustapposizione di personificazioni soltanto poetiche e di personificazioni autenticamente religiose è un fenomeno ben noto, ma ciò che qui importa è che, nel differenziare la varietà delle funzioni di Zeme come *māte*, vengono di fatto create nuove entità divine, che in seguito diventano indipendenti e assumono una particolare funzione specifica, coerente peraltro con la tradizione.

La centralità di Zeme è evidente specialmente nelle pratiche di culto: insieme a quelle dedicate a Laima, si tratta delle cerimonie maggiormente sviluppate della religione dei Balti. Era diffusa, per esempio, l'idea che i bambini fossero creati dalle fonti, dai laghi, dagli alberi e dalle colline, tutti luoghi collegati con la terra. Per questo motivo in occasione della nascita di un bimbo si presentavano offerte a Zeme, offerte che venivano collocate accanto ad alberi o pietre situati vicino alla casa di abitazione, oppure gettate nel focolare acceso. Queste offerte erano accompagnate da preghiere: «Cara terra mia, madre mia, sostienimi, nutrimi». Ancora più diffusi erano i riti rivolti a favorire la fertilità, sia delle piante che degli animali. All'inizio del lavoro nei campi, in primavera, per esempio, il contadino piantava un pezzo di pane nel primo solco dell'aratura. In questa occasione veniva anche consumato un pasto speciale, durante il quale il primo boccale di birra veniva versato a terra insieme a un piccolo pezzo di carne. Altre offerte si svolgevano quando gli animali uscivano al pascolo per la prima volta: si donavano in genere uova, una speciale zuppa di cereali e birra. Tutti gli abitanti della casa, guidati dal *pater familias*, partecipavano insieme a questi pasti sacri, in occasione dei quali a volte si macellava un maialino o un galletto.

Ancora più numerosi erano i riti collegati al raccolto autunnale. Dopo aver eretto l'ultimo covone, si seppellivano nella terra pane e sale, accompagnando il gesto con una preghiera: «Madre cara, come tu hai dato, così io do a te». Quindi si inscenava una sorta di dramma cultuale, diviso in due parti. La prima parte, alla quale di solito partecipava anche la donna più autorevole della famiglia, si svolgeva nei campi: veniva consumato un

pasto appositamente preparato per la festa, che comprendeva speciali torte e, come in tutte le feste campestri, si beveva molta birra. Questo pasto di ringraziamento era allietato da canti e danze. I canti erano in genere caratterizzati da atteggiamenti di spavalda ironia nei confronti degli agricoltori vicini che non erano ancora riusciti a completare il raccolto. Al termine della festa tutti i partecipanti ritornavano a casa indossando sul capo ghirlande fatte di spighe di grano e portando gli utensili del lavoro, come le falci e i rastrelli, decorati allo stesso modo. La seconda parte del dramma rituale, invece, aveva luogo nella fattoria. All'ingresso il padrone accoglieva i lavoratori e offriva loro da bere, di solito birra, ma spesso, nella tradizione più tarda, anche vodka. I festeggiamenti continuavano all'interno della casa, con molti altri canti e danze.

Da questa breve sintesi sul culto della fertilità della Madre Terra tra i Balti si ricava che tale culto abbracciava l'intera esistenza degli uomini delle campagne, a partire dalla nascita, e che riguardava tutti gli aspetti delle loro attività lavorative. L'esistenza di riti regolarmente ripetuti per consuetudine dimostra che, celebrandoli, il fedele credeva di assicurarsi la protezione di Zeme, la Dea madre. Questo culto era talmente presente che ancora nel XVIII secolo la gente di campagna per prima cosa rivolgeva le sue preghiere alla terra e poi la baciava, sia al mattino, all'inizio del lavoro, sia alla sera, quando il lavoro era finito. Come dimostra la grande quantità di materiali relativi alle tradizioni folcloriche e popolari del XIX e del XX secolo, questa relazione con la terra non si è mai perduta, malgrado secoli di attività missionaria cristiana.

A completare l'aspetto positivo del culto della Terra sacra, donatrice di vita, vi è però la sua controparte negativa, cioè la sua capacità di togliere la vita, dal momento che il ritmo della natura mostra con chiarezza che tutto proviene dalla terra ma tutto deve infine ritornarvi. Zeme, la Madre della vita, governa su ogni cosa prodotta dalla terra e su tutto ciò che sulla terra accade: questo è il suo aspetto positivo. Ma l'esperienza della vita costringe a concludere che la terra è anche responsabile delle esperienze negative dell'individuo, cioè della morte e del connesso destino ultramondano. Per questo la Dea terra assume al tempo stesso l'altro suo ruolo morfologico, quello di dea sotterranea. In questo ruolo ella governa ciò che avviene sottoterra e titoli appropriati a questa funzione le vengono attribuiti: in lettone è chiamata Smilšu Māte («madre della sabbia»), che deriva dall'usanza di seppellire i defunti sotto piccoli tumuli di sabbia, oppure, più esplicitamente, Kapu Māte («madre della tomba») o Nāves Māte («madre della morte»). Così la Madre della vita, promotrice dell'abbondanza e della fertilità, diventa il suo opposto, la Madre della morte. Questa trasformazione morfologica, che appare paradossale, è tuttavia perfettamente comprensibile, poiché, secondo la visione del contadino baltico, i processi di nascita e quelli di morte si manifestavano entrambi, e insieme, sia nella natura che nella società umana, dalla famiglia ristretta ai gruppi allargati. I defunti venivano seppelliti in un tumulo funerario collocato nei pressi delle abitazioni, risultando così sempre presenti, a perenne ricordo per i vivi.

La religione dei Balti non ha prodotto una contrapposizione ontologia, di tipo metafisico, tra l'idea di vita e quella di morte. Queste idee sono semplicemente due aspetti della medesima divinità, come risulta chiaramente, anche se in modo metaforico, nelle fonti: è possibile rivolgere suppliche e ringraziamenti a Zeme in quanto Zemes Māte, ma con lei in quanto Naves Māte si può anche avere una discussione amichevole, oppure offrirle oggetti in sostituzione di un morente (per esempio un ceppo di quercia da lasciare decomporre o un'ascia o un aratro da fare arrugginire). Questa caratteristica particolare e unica della Madre Terra dei Balti si spiega evidentemente con gli strettissimi legami che un uniscono il contadino alla sua terra.

BIBLIOGRAFIA

H. Biezais, *Die Hauptgöttinnen der alten Letten*, Uppsala 1955 (sulla dea Zeme cfr. specialmente pp. 325-42).

Marija Gimbutas, *Die Bestattung in Litauen in der vorgeschichtlichen Zeit*, Tübingen 1946 (sul ruolo e le funzioni della dea nelle tradizioni funerarie di Lituania).

P. Šmits, *Latviešu tautas ticējumi*, IV, Rīga 1941 (sulle credenze popolari di Lettonia).

K. Straubergs, *Lettisk folktro om de döda*, Stockholm 1949 (Nordiska Museets Handlingar, 32) (ampio studio comparativo, ma carente nell'interpretazione critica delle fonti).

[Aggiornamenti bibliografici:

Sigma Ankrava, *Vai Lāčplēsis bija karalis Artūrs?*, Rīga 2000, pp. 176-96.

Janīna Kursīte, *Mītiskais folkorā, literatūrā, mākslā*, Rīga 1999, pp. 30-93.

A. Rudzīte (cur.), *Latviešu tautas dzīvesziņa*, II, *Daba, Debesis, Dievības*, Rīga 1990].

HARALDS BIEZAIS

INDICE DELLE VOCI DEL PRESENTE VOLUME

Le voci che nel presente volume hanno una loro trattazione autonoma compaiono qui di seguito tutte in maiuscolo; le altre rinviano di volta in volta alle rispettive voci trattate nel presente o in altri volumi della *Enciclopedia delle Religioni.*

INDICE DELLE VOCI DAL VOLUME 1 AL VOLUME 5

Ricordiamo che i primi cinque volumi formano un tutt'uno tematico, correlato ma autonomo rispetto agli altri volumi che si interessano di specifiche tradizioni religiose o di determinate regioni.
Il numero in corrispondenza di ogni voce indica il volume in cui essa è contenuta.